

WIZ

הירחון למשחקים: משחקי מחשב, משחקי טלוויזיה, משחקי תפקידים ועוד...

115
גיליון

המשחק שכולם חיכו לו - HomeWorld 2: Cataclysm

שומכר לא לבד - Grand Prix 3

הז'אנר שלא יעלם סקירת תולדות ה-FPS

ההיסטוריה וההיסטוריה - Final Fantasy

המדריך לתקשורת נתונים

ה"פאלם" מכה שוב

לגיליון זה מצורף
משחק האקשן המלא
"Xenocracy"

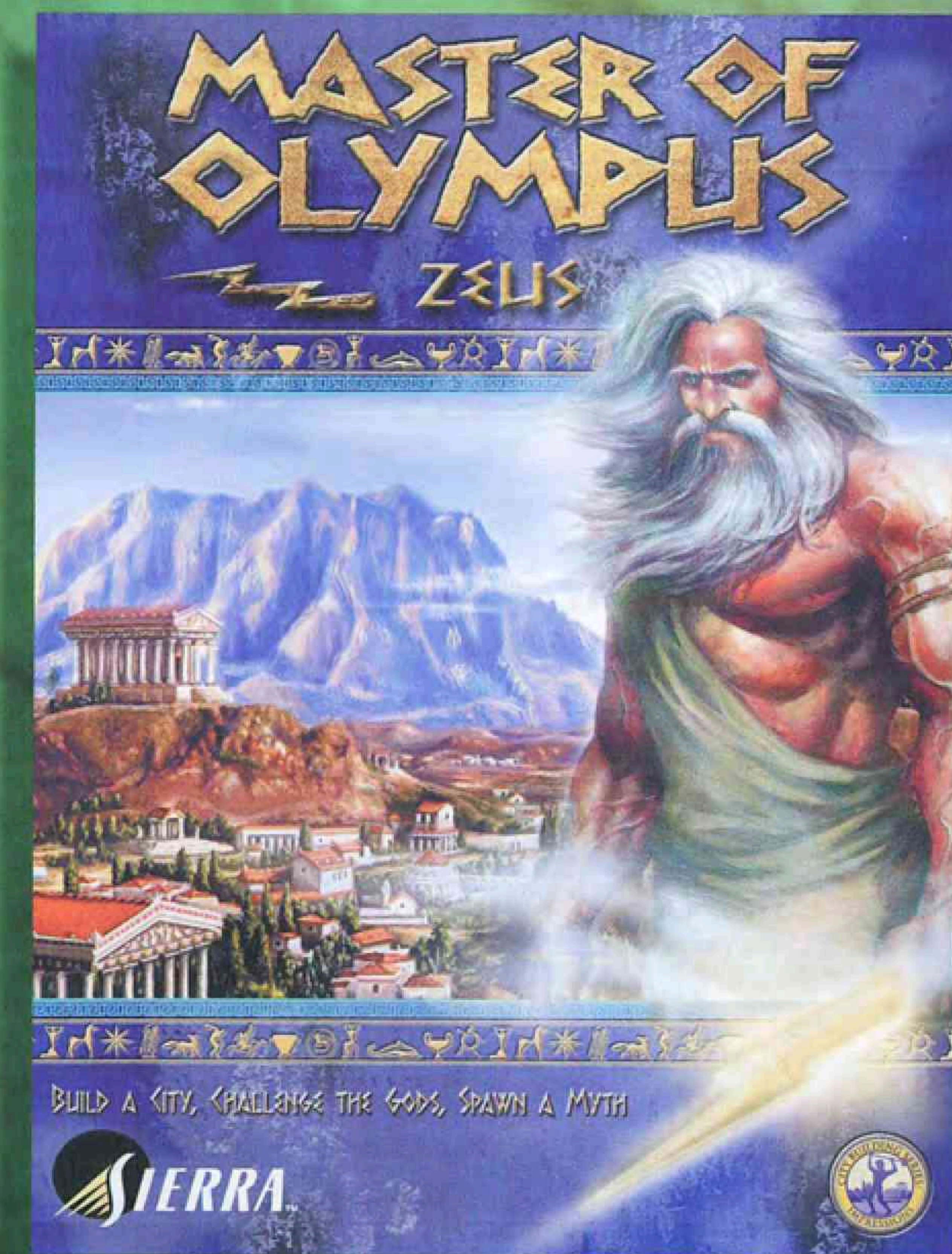
מבצע מיוחד:
"גלישה
ללא הגבלה"



תמונות השער לקוחה מתוך המשחק HomeWorld2: Cataclysm



משתק מן האלים!



בקרוב בעברית...

תוכן

השננים

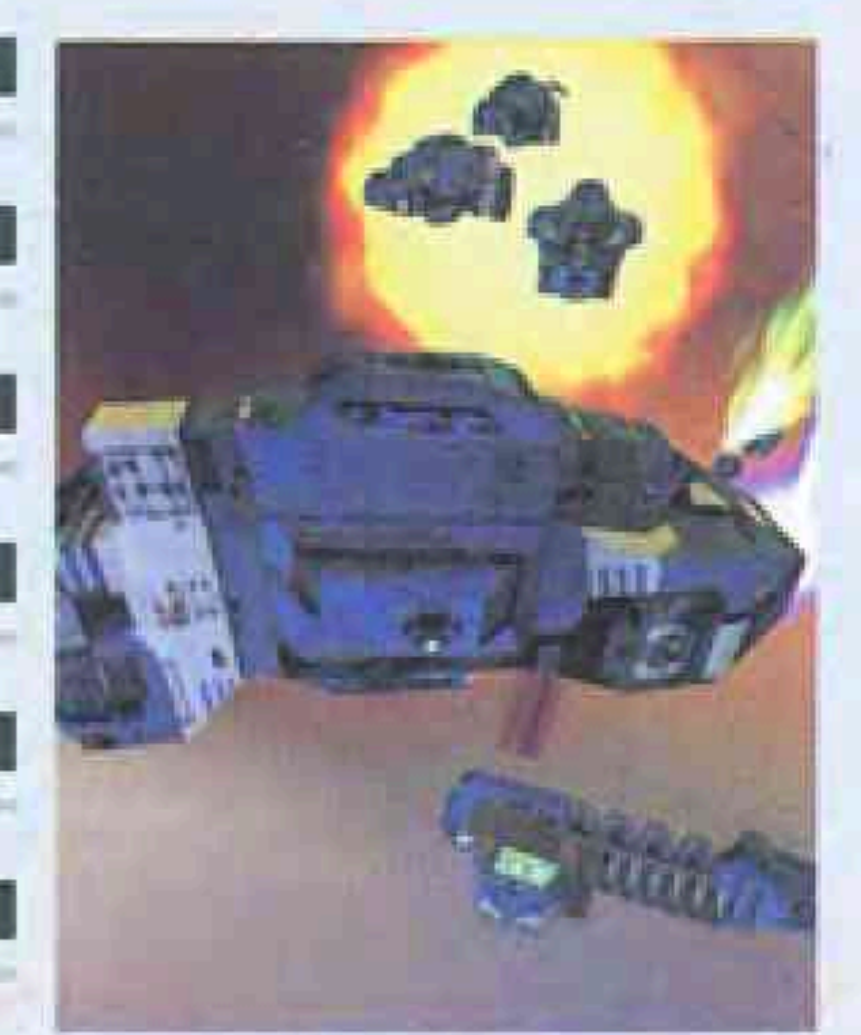
115

נובמבר 2000

ימי הביניים
 כולם מדברים היי-טק, אינטרנט וטכנולוגיה ובעצם כולם משוכנעים שמאז המצאת הגלגל לא ראה העולם משהו מרשים, סוחף וכוחני יותר מטכנולוגיית המידע. אבל בעצם, אם תחשבו על זה טוב, תראו שתי תנועות מעניינות - הראשונה היא שבאמת זה דומה להמצאת הגלגל, אבל ממש כמו המכוניות הראשונות כך גם היום-יום של האינטרנט רצוף סדרה של בעיות קשות, נפילות אתרים ואינספור תקלות שרת-לקוח, של אדמיניסטרציות עדכון ושל קצב גלישה איטי ממה שהובטח, לא כל שכן איטי ממה שחלמנו עליו. וכך, בעוד אנו נוסעים על דגמים ישנים של מכוניות, נאבקים במנועים שמתחממים מהר מדי, טורים שבקושי מביאים אותנו לשלושים קמ"ש וידית הילוכים שלא תמיד מקשיבה לקלאץ' (מצמד בעברית) - אנו לא מפסיקים לחשוב שזה הדבר הכי מדהים שראינו, כי בעצם פעם רכבנו על סוסים רק אם ממש יכולנו להרשות את זה לעצמנו. אל תטעו, אנחנו רק בימי הביניים - זוהי רק תחילת המהפיכה של הפס הרחב באינטרנט, של חלומות הטלוויזיה האינטראקטיבית, של יישומי האינטרנט הסלולרי ובטח ובטח של עולם המשחקים. רק כדי להבהיר את הנקודה שווה לזכור שב'סוני' די חוששים מה'פלייסטיישן 2', ו'בימיקרוסופט' ממש לא ממהרים לשחרר את ה-X-BOX כיוון שלא ברור איך תנוצל זירת האינטרנט לטובת המשחקים שיוצו שם. כך גם לגבי חלומות משחקי ה-On-line דוגמת ULTIMA ו-EVERQUEST, או אם תרצו אפילו הסרברים ה"פשוטים כל כך" שלא פיענחו קצב פינג אחיד לכל השחקנים. בכל אופן, עתיד זה עתיד, זה משהו שעוד לא ממש קרה.

קובי סיט

4	המהדורה המרכזית	
6	QWIZ QUEST	
8	חקירה מצולמת: Majesty	
10	משחקים באמצע הדרך	
12	אסטרטגיה: HomeWorld 2: Catcalysm	
14	מירוץ: Grand Prix 3	
16	פעולה: Delta Force 2	
18	פעולה: Tachyon	
22	פעולה: Dogs of War	
24	תופעה: Final Fantasy	
26	תולדות ה-FPS	
30	דוקטור WIZ	
32	תקשורת נתונים: העולם המהיר	
34	אינטרנט: חדשות מהעולם	
37	אינטרנט: Palm Pilot	
42	משחקי מלווייה: Muppet Monster Adv. + Nightmare Creatures 2	
44	Gadgets: חדשות מעבר לאוקיינוס	
47	"נבדק" - העכבר החדש של Microsoft	
48	סודות מחדר התמיכה	
52	משחקי תפקידים: שובה של המורגן	
53	משחקי תפקידים: עידכונים מהשטח	
54	הוראות הפעלה	



HomeWorld 2: Catcalysm - עמ' 12



Grand Prix 3 - עמ' 14



Delta Force 2 - עמ' 16

עורך ראשי: קובי סיט * עורך: אורן רביב * מנהלת הפקה: שרון גלד * עורך PC: דויד זילברשטיין * עורך משחקים: ערן פולוסצקי * עורך אינטרנט: גיל שנברג * עריכה לשונית: עינב ויינברגר * צלם: יהודה נגטיב * ד"ר WIZ, אורן רביב, קובי סיט, דויד זילברשטיין, ערן פולוסצקי, גיל שנברג, טלי פרידמן, ענת סבט, נתנאל מורי, גיא אהרון, עידו זילברשטיין, בן מנחם, ערן בן-סער וצחי הופמן * עיצוב וביצוע גרפי: אריקה שפילג, עוזי דור, מיקסם 2000 בע"מ * קדם-דפוס ודפוס: מיקסם 2000 בע"מ * מו"ל: WIZ, ירחון * מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני ברק * מען למכתבים ולחומר מערכתי: ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114 טל: 03-6171685 פקס: 03-5708174 e-mail: wiz-magazine@bigfoot.com מחירי המוצרים המתפרסמים בעיתון עשויים להשתנות, המערכת אינה אחראית לתוכן המודעות. חומר שישלח למערכת לא יוחזר.

משחקי טלוויזיה

'סוני' לא תעמוד בדרישה ל-PSX 2

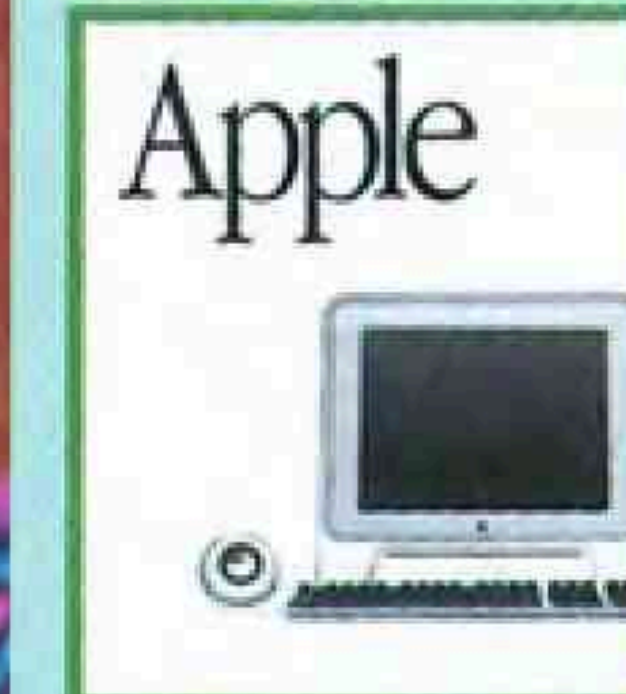
חברת 'סוני' הכריזה שהיא תחצה את מטרות השיווק הראשוניות של 'פלייסטישן' 2 בצפון אמריקה, כך שלא תוכל לעמוד בדרישה הגדולה של הצרכנים לקראת החגים. חיווק לידעה זאת מתקבל מעדויות לגבי מחסור בחלקים בין חברות האלקטרוניקה. שיווק ה'פלייסטישן' 2 נמצא באיחור של חודש בתכנית, מה שגורם לכך שרק 500,000 יחידות מהמוצר ישווקו בהשקה הראשונה בארה"ב ב- 26 באוקטובר, זאת במקום התכנון המקורי שעמד על מיליון יחידות. סגן נשיא 'סוני', ג'ק טרטון, אמר שלדעתו לא כל מי שירצה 'פלייסטישן' 2 יקבל



אחד. הוא הוסיף ואמר שעד ה- 26 באוקטובר תהיה תקופה קשה והמצב ישתפר רק לאחר תקופת החגים, בסביבות 'נואר-מרץ'. בכירים ב'סוני' סרבו לציין איזה מן הרכיבים גרם לעיכוב, אך אמרו שהעיכוב אינו קשור לקיבולת ה-DVD. 'סוני' השיקה את הגרסה היפנית של 'פלייסטישן' 2 ב-4 במרץ, המכשיר נחטף מייד מהחנויות, מה שהוביל למכירה של מליון יחידות בשבוע הראשון בלבד. החברה מתכננת לשלוח 3 מליון יחידות לארה"ב עד מרץ 2001, וכמו כן מתוכנן משלוח עולמי של 10 מליון יחידות באותה תקופה. נאמר שבתקופת החגים הקרובה יהיו כבר 26 משחקים לעומת התכנון המקורי של 15.

עסקים

הסדקים של 'אפל'



מספר קונים נאמנים של 'אפל' שהשקיעו \$1,799 בעבור מחשב הקובייה החדש של החברה - ה-Power Mac G4, התלוננו כי הופיעו סדקים על קופסת הפלסטיק של המחשב, פגם שהרס את כל העיצוב המיוחד תמורתו הם שילמו. 'אפל' מהרה להרגיע את הקונים, וטענה שהסדקים אינם פגמים אלא קווים קטנים ולא מוזיקים המופיעים באופן בלתי נמנע כאשר יוצקים פלסטיק לתוך תבנית. פיל שילר, סגן נשיא השיווק העולמי של 'אפל', טוען כי כך הפלסטיק נאחז יחד, וכי שבירת האור במקום שבו הפלסטיק נאחז גורם לאשליה של קו. אולם לא כל הקונים השתכנעו מההסבר, או פשוט לא היה להם אכפת. 'אפל' מתעקשת שזה בלתי אפשרי שהסדקים יופיעו בפעם הראשונה או יתרחבו לאחר שהמכשיר נקנה, אבל רמזה ש-"קווי התבנית" כל כך עמומים כך שאינם ניתנים לראייה בהתחלה. אגב, למרות הפרסום הנלהב בנוגע למחשב הקובייה של 'אפל', מכירות המוצר היו איטיות יותר מן הצפוי.

פירסום מקומי

רדיו bu99fm, הרדיו האזורי המשדר בתחום תל-אביב עד הוד-השרון, החל בהפעלת מערך פירסום חדשני השונה מהסטנדרט המקובל. השיטה נקראת RDS - Radio Digital System - שיטת שידור טקסט היישר אל צג מכשיר הרדיו. מכשירי הרדיו לרכב ולבית מהדור החדש מציגים כיום בנוסף לתדר התחנה, גם את שם התחנה. רדיו bu99fm מעביר אל צג מכשיר הרדיו, בנוסף לשם התחנה, הודעות קצרות ופרסומות כתובות. חברת "קוקה-קולה" היא החברה הראשונה שחתמה על הסכם פרסום במערך ה-RDS של הרדיו.



פירוק הברית בין 'אמאזון' ו'יאהו' 'אמאזון', האתר הקמעונאי הגדול ברשת, הפסיק את יחסיו עם 'יאהו' בארה"ב, כשהוא מעביר את התרכזותו לשיווק ב'אמריקה אונליין' (AOL). ביאהו' טוענים כי החלו כבר בשותפות בשיווק ספרים עם אתר מתחרה - Barnesandnoble.com, כששותפות זו היא הגדולה ביותר שאתר ספרים עשה עד היום. התקווה היא שהשיתוף יגרום לחשיפתו של האתר והכרתו בעזרת פרסומו התמידי ביאהו'. האתר ימכור גם מוזיקה וסרטים ברשת 'יאהו', כשבתמורה הוא ישלם עמלה על מכירותיו. עם זאת, הסכם הפרסום מחוץ לארה"ב בין 'יאהו' ל'אמאזון' ימשך. דוברת 'אמאזון' אומרת כי הסיבה לפירוק השותפות היא הרצון של 'אמאזון' לצמצם את היקף הפרסום.



פיתוחים וחידושים

שבב חדש מ'טקס'

'טקס' אינסטרומנטס' חשפה שבב חדש למכשירי מוזיקת אינטרנט. השבב משתמש בטכנולוגית ניהול כוח מתקדמת שתאפשר למכשירים לנגן עד 70 שעות, תוך שימוש רק בשתי בטריות בגודל AA. המעבד, שמנתח סימנים דיגיטליים יחד עם טכנולוגיה אנלוגית, יהפוך קולות אמיתיים כמו קול ומוזיקה למידע דיגיטלי. המוצר ישווק לחברות אלקטרוניקה, שישתמשו בשבב בדגמי המכשירים שישוחררו בסביבות תקופת החגים של 2001. השבב יאפשר לחברות האלקטרוניקה העוסקות במוזיקה באינטרנט, ליצור מכשירים פופולריים בגודל קטן יותר. אנליסטים צופים ששוק מכשירי המוזיקה מהאינטרנט יגדל מ-3 מליון דולר בשנת 2000 ל-17 מליון דולר ב-2001.

חוק וסדר

Mp3.com מציעה חוק חדש

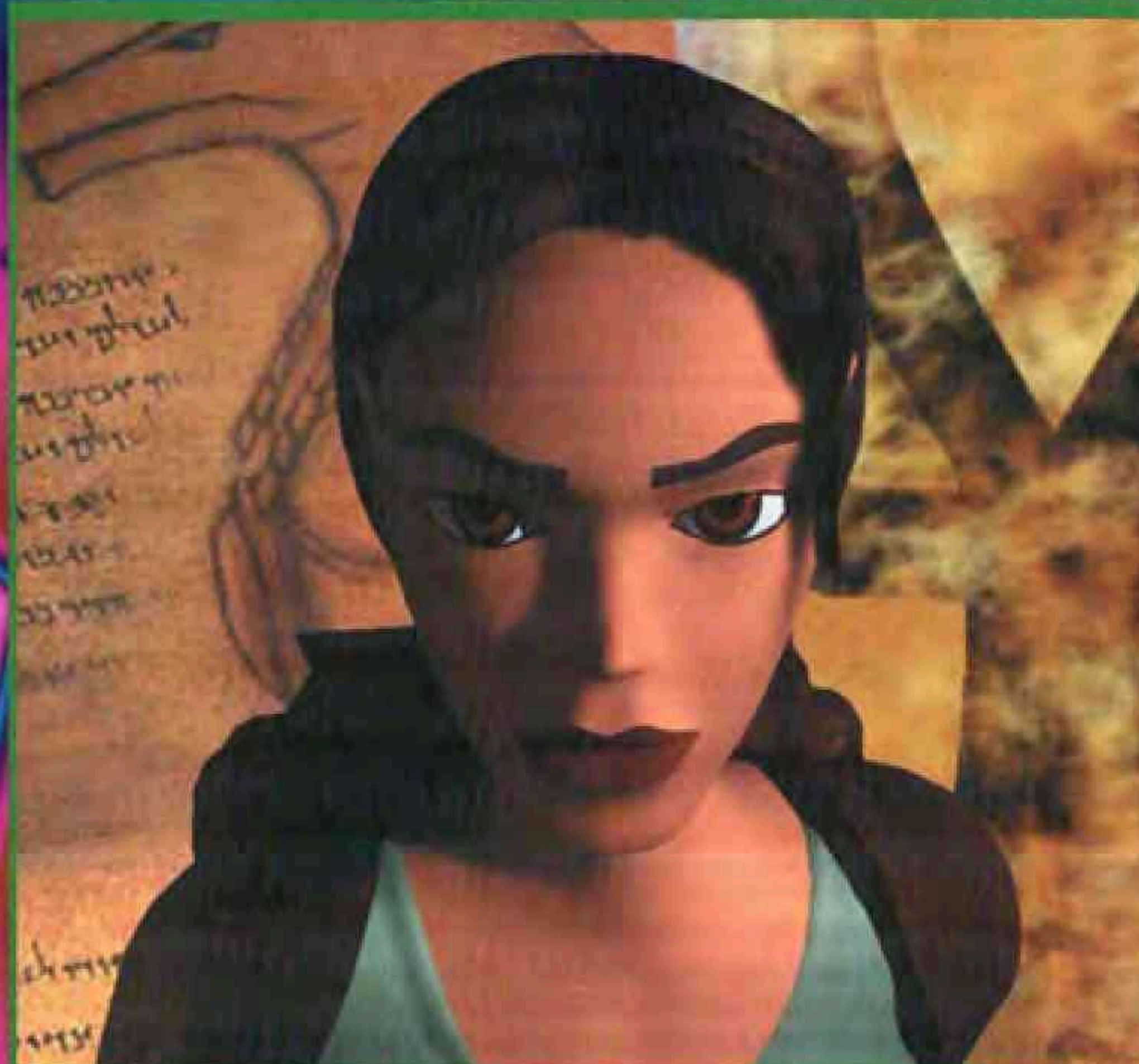
מטרות החוק היא לגרום לכך שאחסון מוזיקה דיגיטלית באינטרנט וכן שמירתה באינטרנט יהיה חוקי. החוק המוצע יאפשר ל-Mp3.com לרכוש רק דיסק אחד ולהציע לכל מנוייה לשמוע אותו באינטרנט. במידה ויעבור, סביר להניח כי החוק יגרום לסיום המאבק החוקי שהחברה חווה על האשמות של הפרת זכויות יוצרים. הקמפיין של Mp3.com להעברת החוק, כולל שליחת אי-מיילים על ידי משתמשי האתר ועל ידי תומכי החוק, על מנת להציף את הקונגרס באי-מיילים ולגרום לפוליטיקאים להבין את כמות התמיכה שישנה לחוק הזה.

משחקים

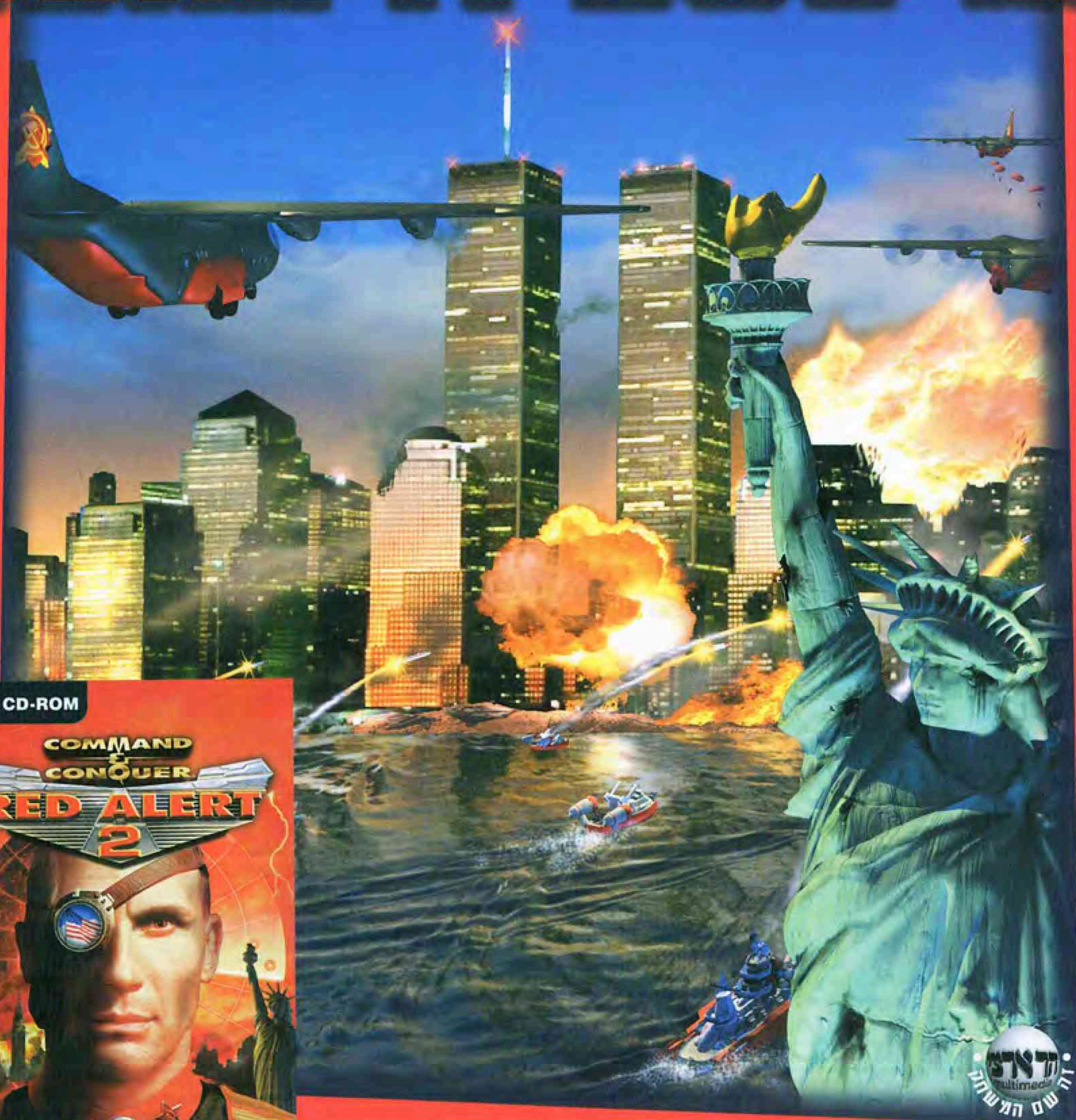
נחשו מי חוזרת?

לארה קרופט חוזרת למשחק החמישי והאחרון בסדרת משחקי Tomb Raider. עדיין אין הרבה פרטים על המשחק, אולם ממה שידוע עתה החלק החמישי יהיה מין סוג של העלאת זיכרונות של חבריה של לארה על חייה. המשחק יכיל מידע חדש על לארה בצעירותה ובבגרותה, כמו כן הוא יחשוף מידע על דמויות ממשחקים קודמים. בונוס גדול יהיה עורך השלבים איתו נבנתה הסדרה כולה, שיצורף למשחק.

Core Design מפתחת המשחק, מבינה כנראה שסופה של לארה מבחינת פוטנציאל המכירות קרוב, ולכן היא מתחילה לעבוד גם על פרויקטים אחרים, ביניהם משחק הנקרא "פרויקט עדן". העלילה תתרחש בעתיד הרחוק בתוך גורדי-שחקים ענקיים אליהם עברו בני האדם לגור. העניים, כרגיל נתקעו במרתפים החשוכים בעוד העשירים קיבלו את הפנטהאוזים גדולים. השחקן אחראי על צוות שמטרתו לשמור על השלום בקומות הנמוכות. ממה שעוד ידוע כעת, זוהי המשחק תהיה הן ממבט ראשון והן ממבט שלישי.



הגנו על העולם החופשי... או השמידו אותו!



להשיג ברשתות השיווק, חנויות המחשבים, הצעצועים והספרים.
להזמנות 24 שעות ביממה: 1-700-50-40-40 (משלוח חינם)

Software © 2000 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Electronic Arts, the EA design, EA GAMES, the EA GAMES logo, Command & Conquer, Red Alert and Westwood Studios are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the US and/or other countries. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand. Windows is a registered trademark of Microsoft Corporation Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.



מחמישה יוצא אחד: דירוג הנשקים המגניבים ביותר אי פעם

ראשית, נודה לאלו מכם שדרגו את הבוסים הטובים ביותר אי פעם במדור הקודם. אנו מאוד אוהבים לקבל מכם פידבק, ולראות את הדירוג שלכם לעומת הדירוג של חברי המערכת. למדור הנוכחי בחרנו קטגוריה מצוינת, שבוודאי תדיר שינה מעיניכם בזמן שתחשבו על הדירוג של... הנשקים המגניבים ביותר שהיו אי פעם במשחקי מחשב! כפי שאתם בוודאי זוכרים, מחכים לכם גם פרסים, כך שאנו מצפים להשתתפות מלאה, בלי תירוצים. ובכן, דיברנו מספיק, ועכשיו נעבור למתחרים:

מתחרה מספר 1: טנק הסוניק מ-Dune 2

Dune 2 הוא האב הקדום של כל משחקי האסטרטגיה בזמן אמת, ובהחלט שווה לשחק בו גם כיום (אגב, Westwood מתכוונים להוציא לו המשך, ואני לא מדבר על Dune 2000). טנק הסוניק היה אחד מהנשקים היותר כיפיים במשחק (ביחד עם טילי אטום, גו שמבלבל את האויבים, טנקים אדירי ממדים ועוד), והיה שייך לבית Atreides. טנק הסוניק השתמש בגלי קול עוצמתיים כדי לפרק את המבנה המולקולרי של אלו העומדים בדרכו. טנק הסוניק שימושי במיוחד נגד כוחות חי"ר ונגד רכבים עם שריון קל, אך צריך להתחשב בכך שהוא פוגע ללא אבחנה...

מתחרה מספר 2:

רובה ה-BFG 9000 מסדרת DOOM

ראשית, נתחיל מפירוש השם BFG 9000 - הגישה הרשמית אומרת שפירוש השם הוא Big Fragging Gun. האם Fragging היא מילה עדינה למילה אחרת שמתחילה ב-F? ייתכן, אך כדאי לדעת שגם למילה Fragging יש משמעות מאוד רלוונטית - פירושה לפצוע או להרוג חייל בעזרת רימון או בחומר נפץ אחר. בכל מקרה, רובה ה-BFG 9000 הוא כלי נשק מאוד עוצמתי, שמשגר כדור פלסמה ירוק ומרושע. כאשר כדור הפלסמה פוגע, הוא גורם לנוק רב מאוד (בין 100-800 נקודות נזק).

מאחד יוצאים ארבעה:

1. מי הם קן ורברטה ווילאמס?

- ההורים של של אפריל ב - The Longest Journey.
- מלחיני הפסקול למלחמת הכוכבים.
- מקימי חברת Sierra.
- זוג ששבר את שיא העולם במשחק רצוף ב-Quake.

2. מה זה Rio 500?

- אחד הנשקים ב-Duke.
- התלילית הטובה ביותר ב-StarLancer.
- סוג של כרטיס מסך.
- שמו של בנגן MP3.

3. מהו אחוז הישראלים המחוברים לרשת בחיבור קבוע?

- 4%
- 1%
- 6%
- 22%

בכפולות של 100), ובנוסף נגרם גם נזק הרף משני, שנובע מהשחקן שירה בנשק. בקיצור, נשק קטלני במיוחד ומאוד שימושי נגד קבוצות גדולות של אויבים...

מתחרה מספר 3:

מכונית ההרס מ-Carmageddon

Carmageddon לא היה רק משחק מרוצים מצוין, אלא שילב גם אלמנטים מרושעים (נדרסת אחרים חפים מפשע עבור נקודות, כאשר מקבלים בוגוס על ביצועים מיוחדים) שהפנו כלפיו ביקורת רבה. האם הביקורת הזו פגעה במכירות המשחק? לא ולא! היא רק עזרה למכירות וסיפקה פרסום חינם למשחק מהנה, אם כי מרושע במקצת. מכונית ההרס עליה אנו מדברים הגיעה בשתי גרסאות דומות (אדומה וצהובה), כאשר על שתי המכוניות הותקן מסור - זווים מרושע, שגרם נזק רב לכל הולך רגל שהתקרב בטעות למכונית. מה שבטוח, לא הייתי רוצה לראות מכונית כזו מתקרבת במהירות כאשר אני חוצה את הכביש...

מתחרה מספר 4:

רובה הצלפים מ-Unreal Tournament

סדרת משחקי Quake הייתה אמנם זו שהביאה את בשורת המשחק מרובה המשתתפים למשחקי רשת (מקומית או אינטרנט), אך

והרי התוצאות:

מיקום	שם החברה	אחוז הצבעה
1	Electronic Arts	28%
2	Sierra	23%
3	Blizzard	21%
4	Westwood	21%
5	LucasArts	7%

לא מפתיע שהקהל הישראלי בחר ב-EA כחברת המשחקים האהובה עליו ביותר. הכותרים של ענק המדיה נמכרים בארץ בכמויות גדולות מאד, וגם זוכים לכמות העתקות פיראטיות גבוהה מאד. (מה לעשות, זה מדד טוב להצלחה).

ההפתעה הגדולה היא המיקום הנמוך אליו הגיעה LucasArts. האם יכול להיות שהדור החדש לא מכיר היטב את ההיסטוריה? ומה היה קורה אם הסקר היה נערך אחרי יציאת החלק הרביעי בהרפתקאותיו של גאיבראש ידידינו?

www.bono.co.il

כל מה שאתם צריכים לעשות עכשיו זה לגלוש ל-www.bono.co.il להשיב על שני חלקי ה-QUEST QWIZ ולמלא את הפרטים האישיים שלכם.



15 במשחק יש מגוון נופים,



11 ומגורי אלפים



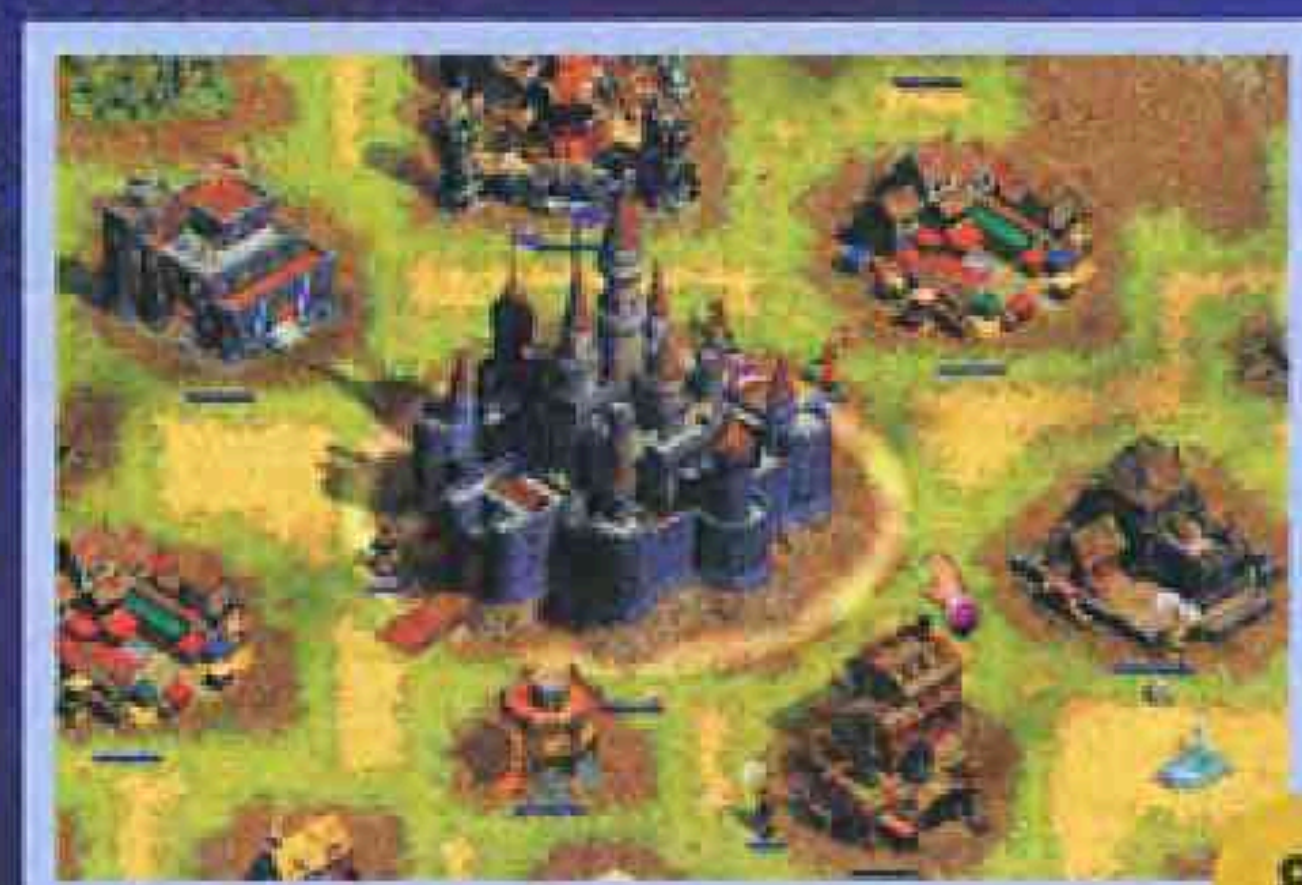
7 ועוד...



16 בסיסי אויב,



12 אבל כאשר הצרות מגיעות,



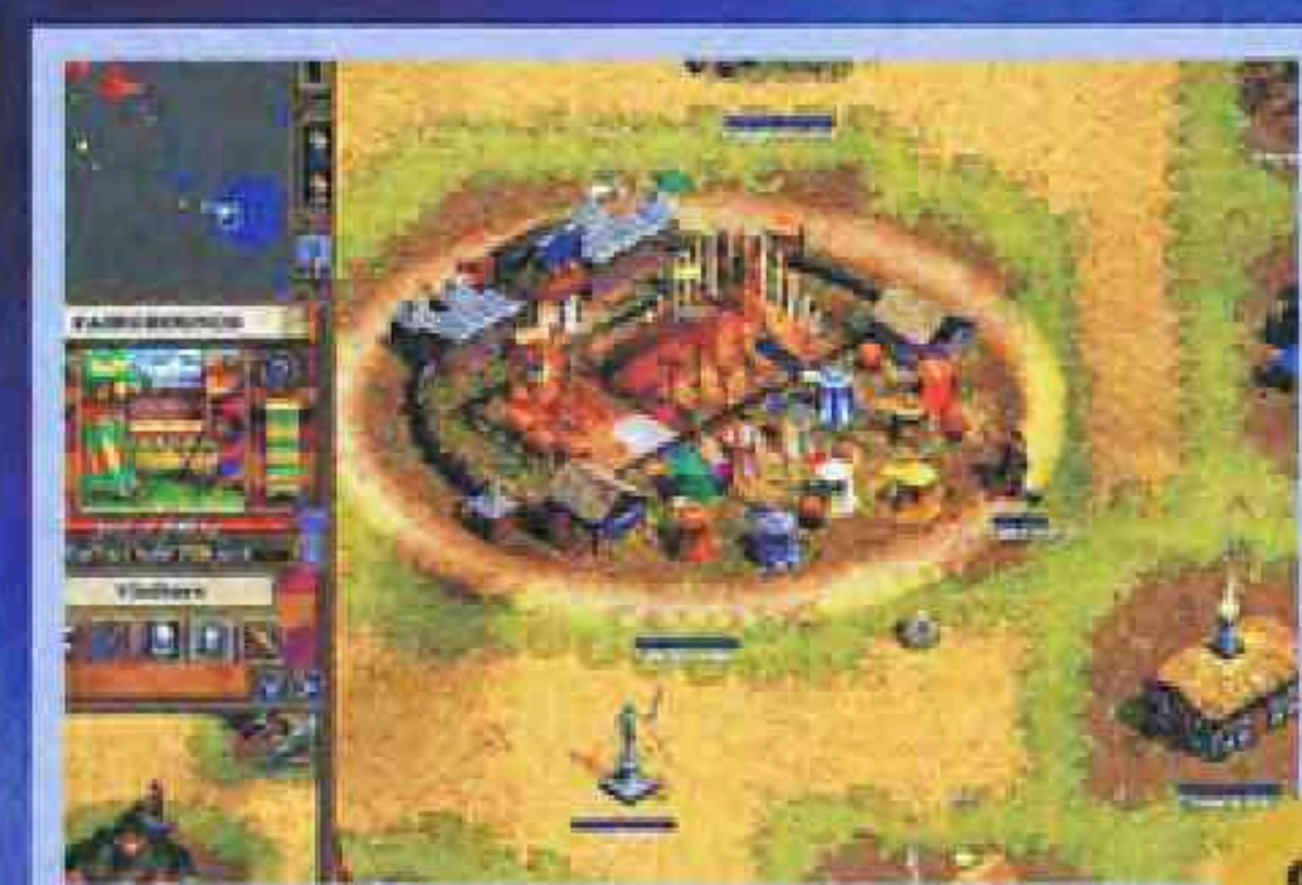
8 כך נראית ממלכה פורחת



17 מכנים



13 אז הן מגיעות.



9 עם שוק משגשג



18 ולוחמים אמיצים.



14 בצרורות!



10 ארמון יפהפה



Majesty: The Fantasy Kingdom הוא משחק מאוד מיוחד. הסיבה לכך היא שהוא מאפשר לשחקן לנהל ממלכת פנטסיה קסומה שכוללת גיבורים, מפלצות, אוצרות וכו'.

היופי של Majesty הוא שעולם המשחק מתנהל מעצמו והשחקן יכול רק לכוון את העניינים, אך לא לשלוט בהם במדויק. שיטת משחק ייחודית זו מאפשרת לשחקן לחוש כשליט ולא כמפקד כלייכול, מה שמפריד את המשחק ממשחקי אסטרטגיה/ניהול אחרים. בקיצור, אם אתם אוהבים את הקטע של ס&ס(מבוכים, דרקונים ועוד...), ובא לכם לנסות משהו חדש ושונה - Majesty הוא אחד ממשחקי ניהול הממלכה הכיפיים ביותר שיש כיום.



5 גולם אבן ענק,



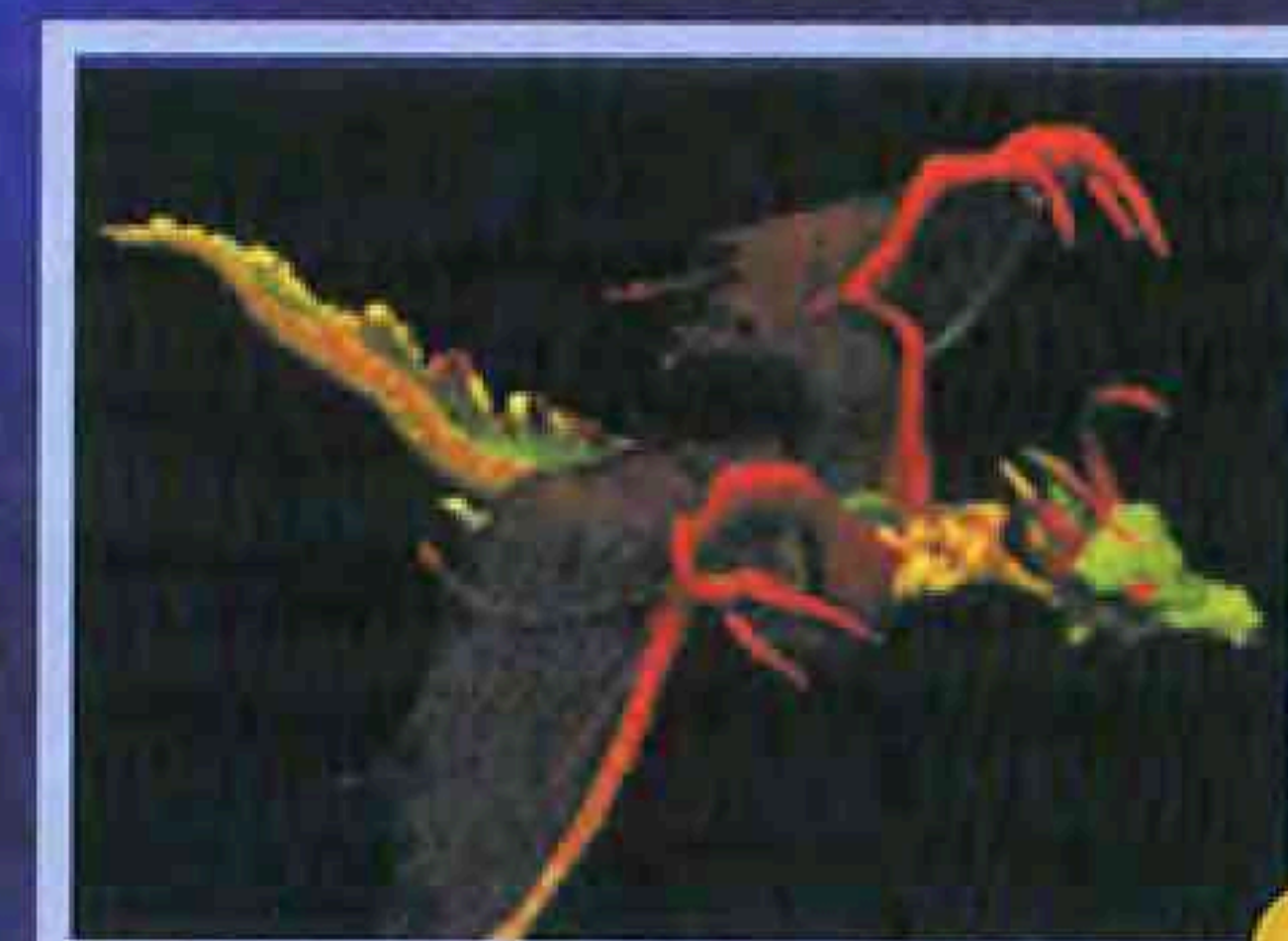
3 וזה שוק הכרמל?



1 יופי של ארמון



6 מינוטאורים, שלדים,



4 במשחק יש המון מפלצות: דרקון,



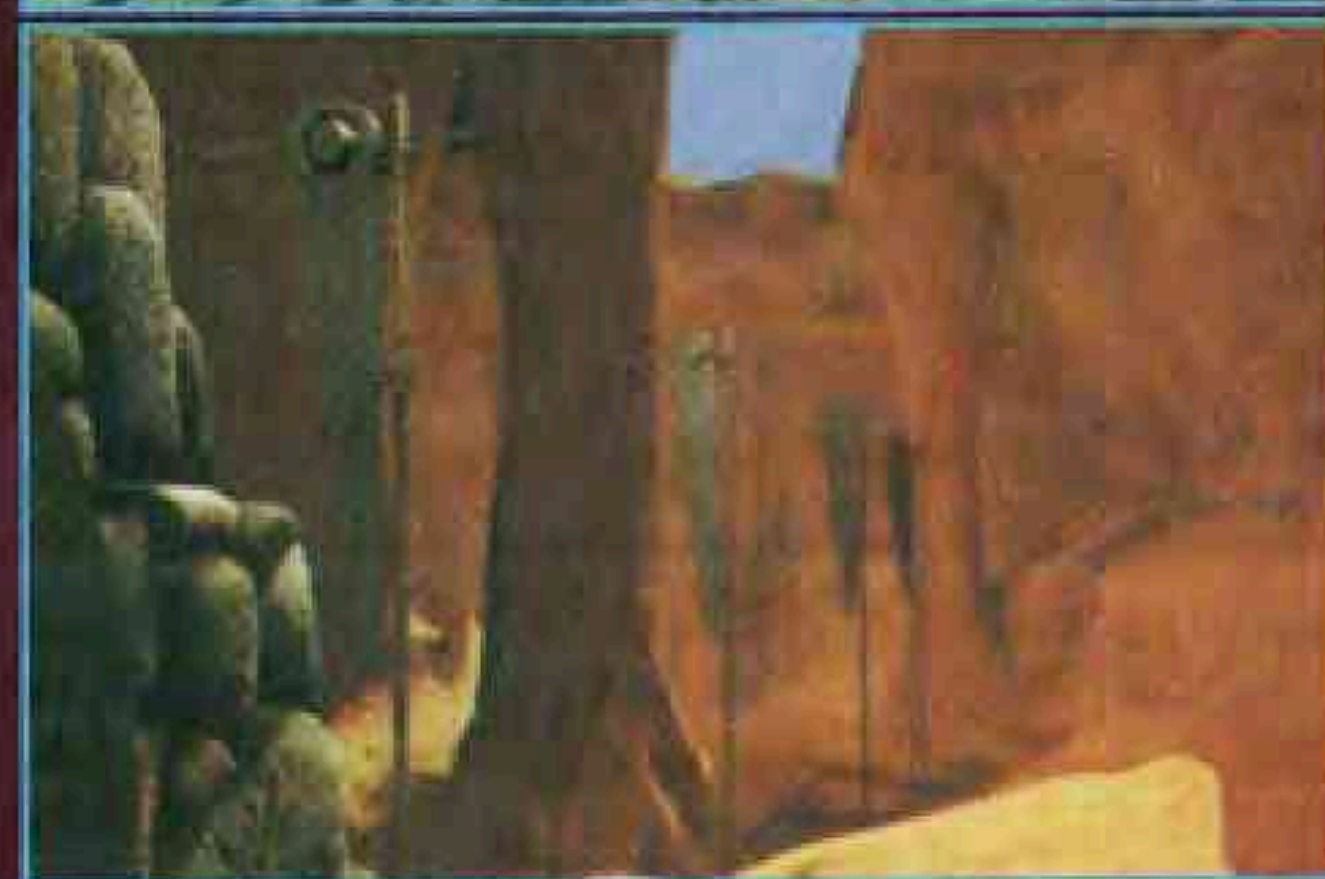
2 ידע שווה כוח - תכירו את הספרייה



MYST III: EXILE מייגע

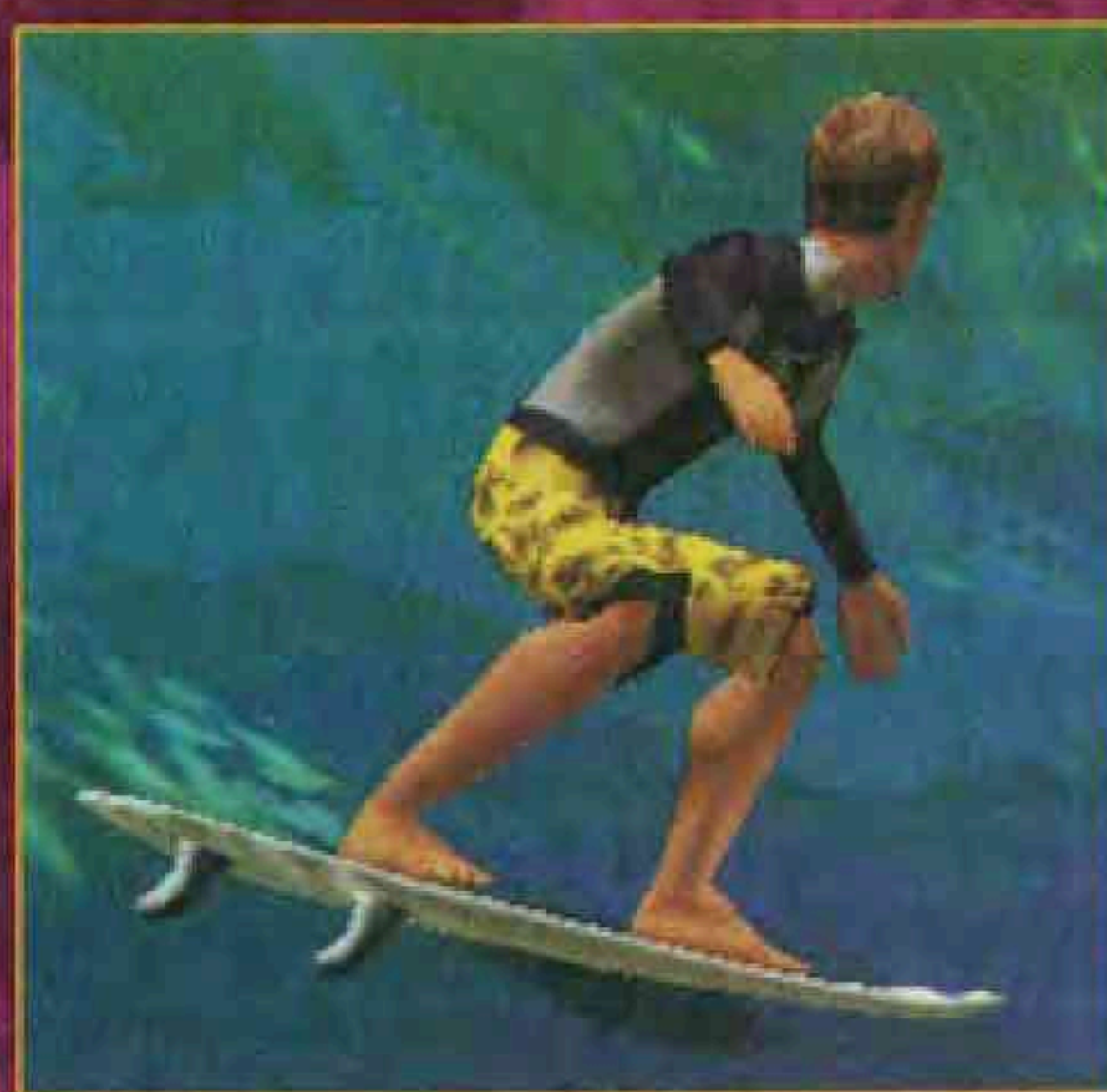
מפיץ: Mattel Interactive
Myst III: Exile הוא המשך מדויק של העלילה במשחקי Myst הקודמים. Myst III: Exile מתחיל עשר שנים לאחר מאורעות Riven עם הוגג Atrus ו-Catherine (אותם הצלתם במשחקים הראשונים), כאשר כוח מרושע ומיסטורי מחפש לנקום בהם. תפקידכם במשחק הוא להביא את השלווה למשפחת Atrus דרך מבוכים, משימות וחידות.

הגרפיקה והאנימציה ב-Myst III: Exile נהדרים (במיוחד תנועות הדמויות הפנורמיות, שמוצגות בזמן אמת ומאפשרות סיבוב זווית המשחק ב-360 מעלות), אולם רמת הקושי המחשבתי במשחק מאד גבוהה, ויש צורך להאזר בסבלנות רבה במעבר בין שלבי המשחק השונים, כאשר התקדמות השחקן תלויה במידה רבה בשילוב מידע ומהלכים קודמים.



CHAMPIONSHIP SURFER מה רע בחסקה?

מפיץ: Mattel Interactive
Championship Surfer עוסק בגלישת גלים (משום מה ישנם אנשים שמתעניינים במשחקי מחשב בנושא זה), והוא כולל טורנירים עם שמונה דמויות של ספורטאי גלישה, הלקוחות מהמציאות, כמו אוניל וג'ון פלורנס. ב-Championship Surfer תוכלו לבחור בכל אחד משמונה הספורטאים, כאשר לכל דמות תכונות גלישה שונות, ואת הגלשן המועדף עליכם. בנוסף, המשחק כולל עשרה אתרי חוף עם גלים יחודיים, שעוצבו על ידי מדענים במיוחד עבור המשחק, בכדי להתאים את תנאי הגלישה, עד כמה שניתן, למציאות. כמו כן, הועתקו אלמנטים פיזיקליים, תנועות גוף ופעולות של אלופי גלישה עולמיים, כך שהרגשת השחקן דינמית ואותנטית. עוד נציין, שהמשחק מבוסס על גרפיקה באיכות גבוהה, והוא מהנה במיוחד בזמן משחק רב משתתפים.



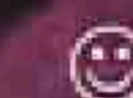
ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE אל תסתכל בקנקן..

מפיץ: Infogrames
במבט ראשון עלולים אלופי משחקי המחשב לטעות ולחשוב ש-Oddworld: Munch's Oddysee אינו מכובד מספיק למשחק, ולו רק בגלל שמדובר במשחק הרפתקה בסיגנון פלספורמה עם יצורים קופצניים. אבל מי שחוקר לעומק את המשחק מגלה ש-Oddworld: Munch's Oddysee הוא כיף אמיתי וכולל אלמנטים גרפיים יחודיים ונדירים. עוד נציין, ש-Oddworld: Munch's Oddysee מופיע בגירסת PlayStation 2 ובגירסת משחק מחשב, ובשתייהן בולטים האלמנטים הגרפיים - במיוחד בתלת מימד, והעלילה שקשורה לתושבי Oddworld, הנאלצים להתגונן מפני כוחות רשע שמנסים לכבוש את עולמם. כמו כן, הרקע והצילום ב-Oddworld: Munch's Oddysee אקטיביים במשך המשחק, דבר התורם לעניין ולמתח בלתי פוסקים.



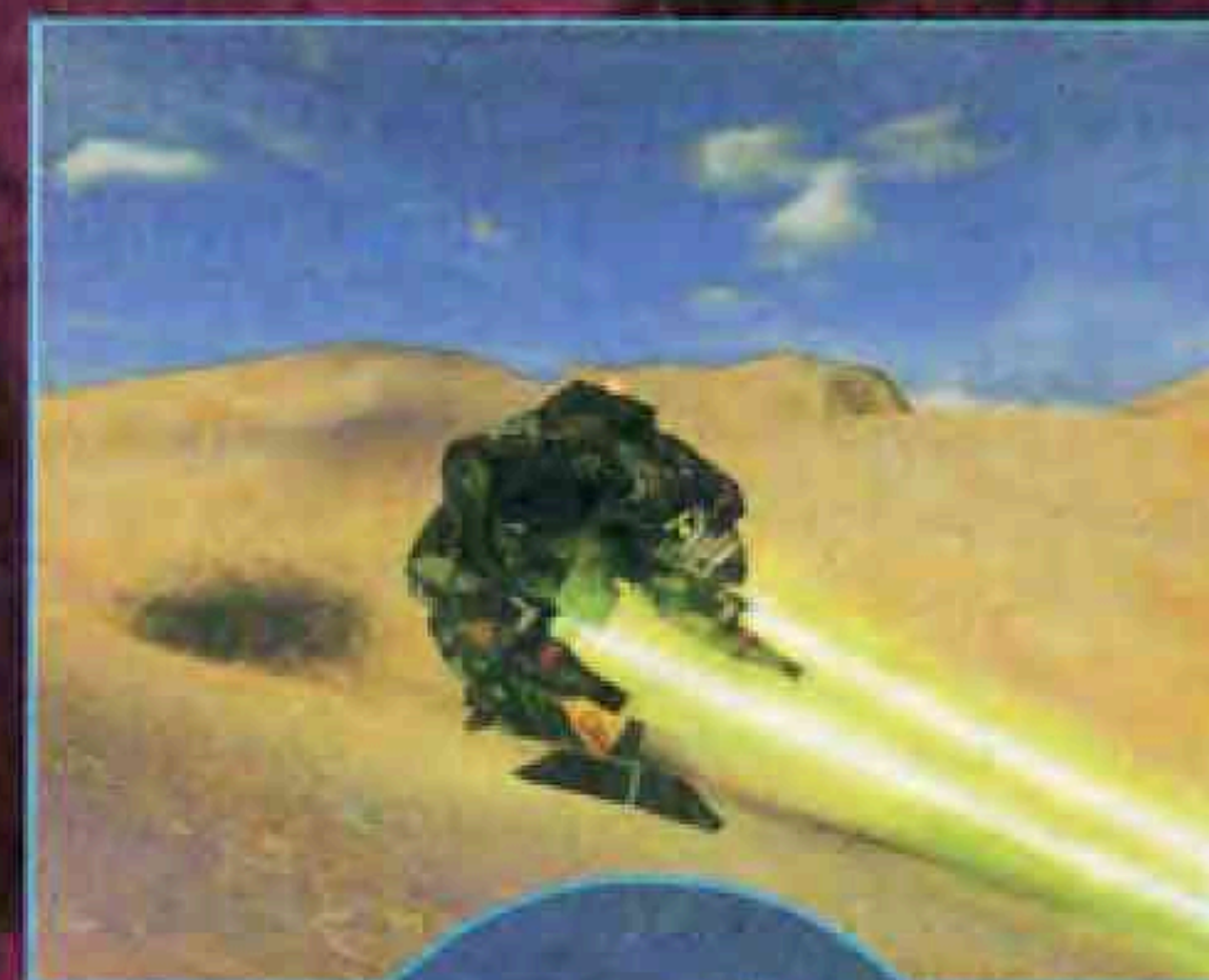
EVER QUEST: SCARS OF VELIOUS סכנת התמכרות

מפיץ: Sony Online Entertainment
Scars Of Velious הוא בשורה נהדרת לכל המכורים לסדרת המשחקים EverQuest. מדובר במשחק הרפתקאות חדש בסידרה, הכולל 16 שלבים, כאשר כל אחד מהם נמצא באזור וברקע מושלג אחר, ובהם משתתפות דמויות רבות של ענקים ודרקונים. התחלת המשחק והמעבר בין השלבים אינם מצריכים ידע מוקדם או ניסיון במשחקים קודמים בסידרה. עוד נוסיף, שהמיוחד ב-Scars Of Velious הוא השיפורים המופלאים בתחום האנימציה, במרקם הצבע ובמפרט הרקע והדמויות, וכל שנותר הוא להכין אספקה לגישוש, לסגור את דלת חדר המחשב ביום המישי ולצאת ממנו רק במוצאי שבת...



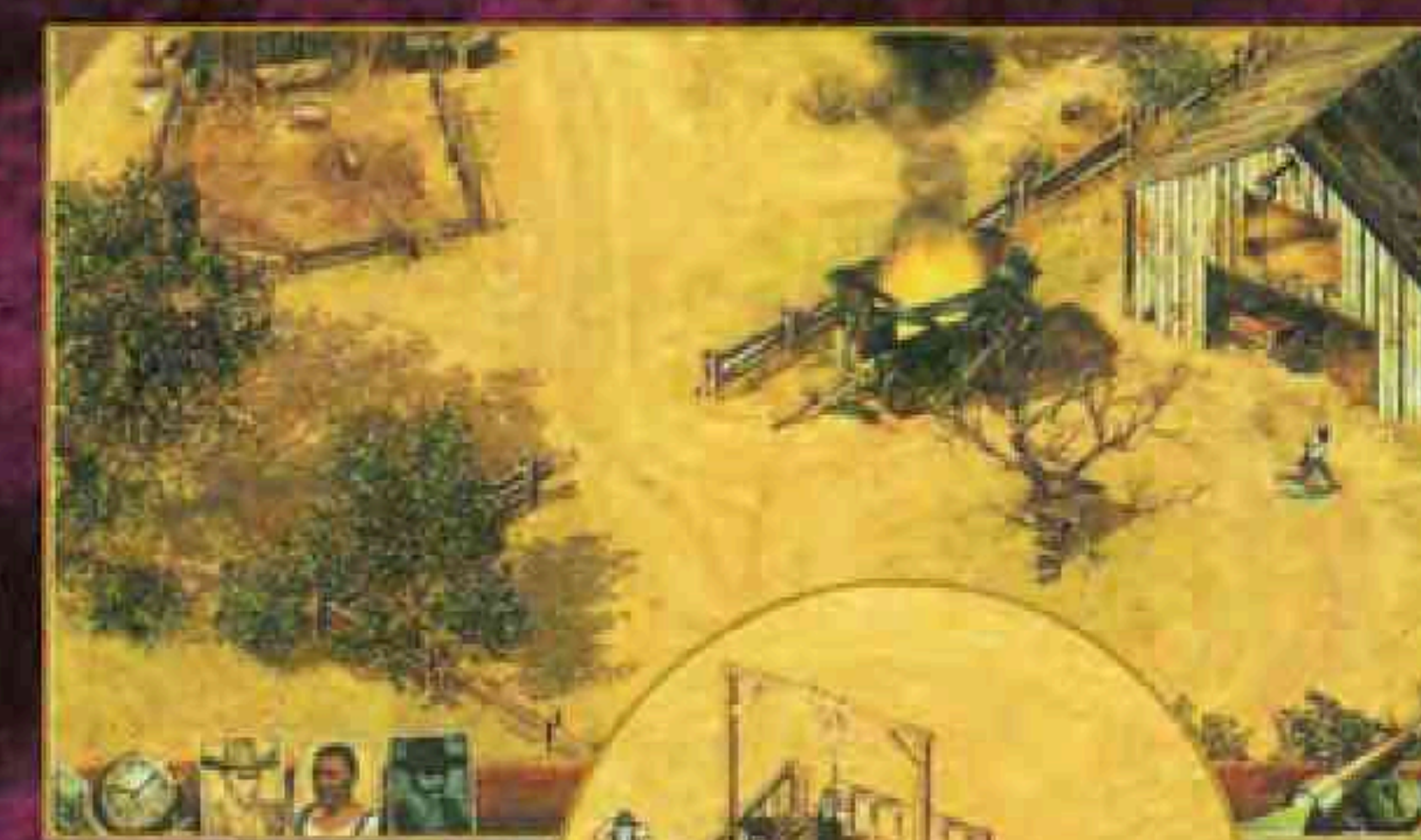
MECHWARRIOR 4-VENGEANCE מרתק!

מפיץ: Microsoft
Vengeance הוא משחק חדש בסידרה ה-MechWarrior המופלאה, וכפי ששמו מרמז, הפעם ניכנס למסע של מוות, נקמה ולחימה. המשחק כולל מיגוון דמויות, ביניהן Wingmen, כ-20 Mechwarriors ומצבים שונים של משחק יחיד. עוד נציין, שהמשחק מתחיל בחזרת הגיבור לביתו לאחר הניצחון במלחמות ה-Clan, אלא שהוא מוצא את הבית הרוס, בני המשפחה נטבחו והאויב שולט בפלנטה. הגיבור עומד בראש מסע נקם, הכולל צוות שלם של Mechwarriors. ב-Vengeance הושם דגש על מיומנות הנהגה, על תכנון מהלכים, על טקטיקות פעולה ועל מהירות ביצוע. כמו כן המשחק קושט בגרפיקה איכותית ביותר ובאפשרויות משחק רב משתתפים.



DESPERADOS המערב הפרוע

מפיץ: Infogrames
Desperados הוא עוד משחק הנשען על ארועים היסטוריים והעשיר בטקטיקות של זמן אמת. עלילת המשחק מתרחשת בניו מקסיקו בתקופת מלחמת האזרחים האמריקאית. הגיבור הוא קופר, שעליו ועל חמשת חבריו מוטל, ע"פ מיטב מסורת ה-Quest, לצוד את El Diablo, מנהיגה המסתורי של כנופיית שודדים. כמו כן, גיבור המשחק נתקל בדרכו ב-25 סוגי אויבים, כשניצחון על כל אויב הוא משימה בפני עצמה. כל שלב נערך באתר מרתק אחר (כמו במכרות זהב, באוניות קיטור ובכפרים), וכולל דו קרב עם סכינים, מכות וירי ברובי Colt 45 עתיקים. עוד נציין, כי לדעתנו, המשחק דורש יותר מדי תכנון ומחשבה ולמשל, יש להתחשב בתנאי מזג האוויר בזמן פיצוץ אתרים עם דינמיט, בעת טיפוס, בעת זחילה או ברכיבה על סוסים, דבר העלול לפגוע בהנאה.





האויב נוסף מד, המראה את רמת הכוח שנותנה להן, מה שעוזר לדעת את המצב האקטואלי במהלך הקרב. ניתן גם לקבל צילום פוקוס של כל יחידה של האויב. נוספו גם כל האפשרויות הטקטיות שיעזרו במהלך הקרב: צפייה ממבטים שונים על חלק מסוים מהמסך, או על כל הגלקסיה, קביעה של פטרולים לספינות, סוגי קרב שונים ועוד. עוד אופציה נחמדה שנוספה היא "דחיסת הזמן", המאפשרת האצה של הזמן במהלך קטעים איטיים - למשל, כשהמשימה נגמרה וכל שצריך זה לעלות את המשאבים על החלליות.

לסיכום, Cataclysm מוסיף המון עומק לחלק הקודם, בנוסף לסיפור החדש ולחלליות שנוספו, אבל הוא סובל מסאונד מאכזב ומסרטונים לא מושקעים שמקלקלים חלק מההנאה.

לשחקני Homeworld הוותיקים אני מציע לרכוש את החלק החדש. הם בטוח לא יתאכזבו. ולחבריה החדשים הייתי ממליץ שלא יתנו לקושי של המשחק החדש להבהיל אותם. אחרי שתעברו את השלב הראשוני, תלמדו גם אתם להכיר את העולם המופלא המסתתר

עוד חידוש שנוסף למשחק שייך לצי ה-Somtaaw, המחזיק ברשותו הרבה יותר כישורים מיוחדים ושדרוגים. ישנם יותר מחקרים, שיאפשרו לספינות לא רק שידרוגי נשק, אלא גם יכולות נוספות. לדוגמה: ספינות Acolyte מהמעמד הרגיל יכולות להשיג טילים וטכנולוגיית קישור. הספינות במשחק אף צוברות ניסיון במהלך השלבים, מה שנותן להן יותר כוח בתקיפה ובגרימת נזק.

הגרפיקה במשחק ממש טובה. ישנו מצב צפייה חדש המאפשר לצפות ממבט של טייס (צפייה בגוף ראשון), וכדאי לחוות מהמצב הזה קרבות של אחד על אחד מול חלליות אויב, כשהמסך מתמלא בפיצוצים וברירות ליזר אופציית משחק רב המשתתפים לא הונוחה גם בחלק הזה. ניתן לשחק עד שמונה שחקנים ברשת won.net באינטרנט, או באמצעות חיבור מספר מחשבים יחד ברשת פרטית.

מה חדש?

Cataclysm מכיל הרבה יותר מידע שימושי למהלך המשחק מאשר החלק הקודם. לספינות

יחיד, בסך הכל 17 משימות אותן תצטרכו לעבור בגבורה, כשרמת הקושי תהיה גבוהה מבחלק הקודם. כל משימה בנויה באותו אופן כמו ב-Homeworld, אבל מכילה פעמים רבות סיפורים חדשים ומפתיעים, שבדרך כלל יתפסו אותנו לא מוכנים. ההפתעות הללו מאד מתסכלות, אבל ניתן להתגבר עליהן בזכות התסריטים הדי קבועים מראש של המשימות. בכל פעם למשל, שמשחקים במשימה חדשה, אנחנו חוקרים את השטח, ומנסים לגלות מהיכן האויב יפתיע אותנו ויתקוף. כך שאת רוב הזמן, בהתחלה לפחות, אנחנו מבלים בשיטוט בגלקסיה אחר האויבים. באופן בלתי נמנע, ניפסל ונצטרך להתחיל את המשימה מהתחלה, מה שאומר, שאנחנו מקבלים את כל הנשק מחדש, אבל נוסף משהו יותר חשוב - אנחנו מחזיקים עכשיו ברשותנו את הידע מהיכן האויב יתקוף אותנו.

המשימות עצמן מעניינות מאוד, ובנויות בצורה טובה, אבל די קשות לביצוע. עם זאת, הקושי נבנה כך ששחקנים ששיחקו בחלק הקודם יצליחו יותר מהשחקנים החדשים שבינינו, שיאלצו לעבור הכל ביתר קושי ועם הרבה 'שמירות' במהלך המשחק.



HOMEWORLD CATACLYSM

"שוב חוזר הניגון..."

נוספים באתר האינטרנט. מיד אחר כך הפעלתי את המשחק בצפייה רבה לפוצץ כמה חלליות מעצבות.

אותה הגברת?

בגלל העובדה שאני טירון בו'אנר משחקי קרבות החלל, ושאת Starlancer של "מיקרוסופט" זנחתי מהר מאוד בקיץ האחרון לטובת משחקים אחרים, החלטתי לערוך קורס אימון קצר, שהתברר כלא קצר בכלל - שעה שלמה של אימונים המתחלקים ל-12 שיעורים, במהלכם יצאתי לקרב נגד האויב הלא נודע בתוך החלל הפתוח.

לפני שנמשיך, חשוב להדגיש כאן דבר נוסף: את Cataclysm ניתן לשחק גם מבלי לרכוש את Homeworld, במקום. כך ששחקנים חדשים גם הם יוכלו להכיר את המשחק מבלי לטרוח ולקנות את החלק הקודם.

שחקנים וותיקים שהספיקו להכיר את החלק הקודם, וודאי יזהו שממשק התפעלה קצת השתנה, ושנוסף מספר גדול של חלליות וספינות להטיס. המשימות ב-Cataclysm מיועדות לשחקן

במתקרים טכנולוגים, ולאסוף חומרים מיוחדים מאסטרואידים - כל אלו יעזרו לנו להתקיים. כל הזמן הזה אסור לנו להזניח גם את הובת ההגנה הבסיסית על חללית האם מפני התקפות אויב.

המתכנתים של חברת Relic שהיו אחראים לחלק הראשון, החליטו להעביר את המושכות למתכנתים בחברת Barking Dogs Studios, שבהחלט עשו עבודה לא פחות טובה מהחברים שלהם.

ההתקנה תופסת 250Mb בכונן הקשיח, ואמורה לעבור חלק בכל המחשבים תוך כמה דקות, כשלשם שינוי לא התעוררה אף בעיה עם המאיץ הגרפי שלי (RIVA TNT). מיד עם סיום ההתקנה, מקבלים תפריט המציע לנו להתחיל לשחק ב-Cataclysm, לשחק בגרסת 'דמו' של Ground Control, או לצפות ב'טריילר' (סרטון בקרוב) של משחק התפקידים Arcanum שייצא בקרוב. החלטתי בכל זאת להתעכב לדקה ולצפות בסרטון המרשים הזה, שעורר בי ציפייה למשחק, למרות שאני בכלל לא חובב משחקי תפקידים. האמת שאי אפשר לדעת שזהו משחק תפקידים, עד שקוראים עליו פרטים

מאת: צחי הופמן

מאז שנת 1999, היו עסוקים רוב חובבי ה-RTS בשאלה אחת: מתי יגיע ההמשך למשחק הממכר - Homeworld? ובכן, סוף-סוף הוא יצא לשוק והשם הפעם הוא Cataclysm, ובתרגום לעברית - "השרואה".

חברת Sierra אחראית גם כאן למשחק, המתרחש 15 שנה אחרי סוף החלק הקודם. לאחר ששרדנו את המסע ל-Hiigara, עולם הבית האבוד שלנו, גילינו שהעולם שהשארנו מאחור הושמד. כל המשפחות והחברים שלא היו נוכחים בספינת האם נרצחו, כשהאבסורד הגדול הוא שהם נרצחו ע"י אויב שלא מוכר לנו. בעקבות כך, החלטנו לצאת למסע לכוכבים, לבנות כוכב בית חדש בו נבנה חיים חדשים ועליו נשמור מפני התקפות מסתוריות. ההשמדה המווררה של כוכב האם היא בעצם המקור לבחירת הכותרת של המשחק החדש. התפקיד שלנו הפעם ב-Homeworld הוא לקחת את הפיקוד על צי הספינות של Kuun-Lan, ולהפוך אותו לצבא לוחם שמתפקד היטב בלחץ הקרב. אנחנו נצטרך לבנות צי של חלליות ולשלוט בו, לשלוט



דיעת העורך:

מאת: אורן רביב

אחת הסיבות, לפי דעתי, שצחי שלנו לא כל כך התלהב מהמשחק, היא שכפי שהוא ציין הוא אינו חובב F1. עבורי, ועבור קהל גדול בארץ שהתחום המוטורי יקר לליבו, מהווים מירוצים מקור להנאה בלתי-מבוטלת.

הסיבה שמשחקים מהסוג שצחי ציין, F1 לגירסאותיו ו-Nascar, לא מצליחים כל כך בתחום המכירות, נובעת מאחד הצרכים הבסיסיים שיש לנו כבני אדם - הצורך להזדהות. כאשר אני כצופה, רואה תחרות של פורמולה 1, הפרארי והמקלארן-מרצדס נראות לי כולן אותו הדבר, למעט ההבדל בצבעים.

זאת הסיבה שבשנים האחרונות גוברת הפופולאריות של מירוצי הראלי-קרוס והטורינג.

במירוצי הראלי לוקחות חלק מכוניות "רגילות" כמו הסיאט איביזה והמיצובישי לאנסר, שלהן הותאמו מנועים מפלצתיים שמספקים בד"כ הרבה יותר מ-300 כ"ס.

מירוצים אלה נערכים בשטח הפתוח, בין יערות ואגמים (ובאירופה, שלא כמו כאן, יש כאלה בשפע), אולם זאת הסיבה שקשה לקהל לעקוב אחר מהלך התחרות, מה עוד שהמכוניות מונקות בהפרשי זמן שונים, כך שבד"כ לא ניתן לראות עקיפות וכד'.

מירוצי הטורינג, לעומת זאת, מתרחשים גם הם על מסלול אספלט סגור, וגם שם כמו שצחי ציין "מסתובבים" 20 פעמים באותו מקום". היתרון במירוצים אלה הוא שגם כאן לקחו מכוניות שכלפי חוץ נראות כמו האוטו שלך ושל השכן - רנו מגאן, פורד פוקוס ורובר 400 - ונתנו להן "בוסט" רציני באיזור המנוע.

ההזדהות עם מכוניות מסוג כזה היא גבוהה הרבה יותר, שכן אנחנו מכירים את הרכבים האלה מחיי היום-יום שלנו ואולי אפילו נוהגים על הדגם הסידרתי שלהן. זאת הסיבה גם לכך שסדרת ה-Need For Speed תמיד תצליח יותר מעוד משחק 'פורמולה 1'. נכון שהמכוניות שם הן לא בדיוק מחיי היום-יום, אבל יותר קל לנו להתמקד בסוג שאנחנו אוהבים, בין אם זה פרארי ובין אם זה למבורגיני או פורש.

להתחיל בקטן

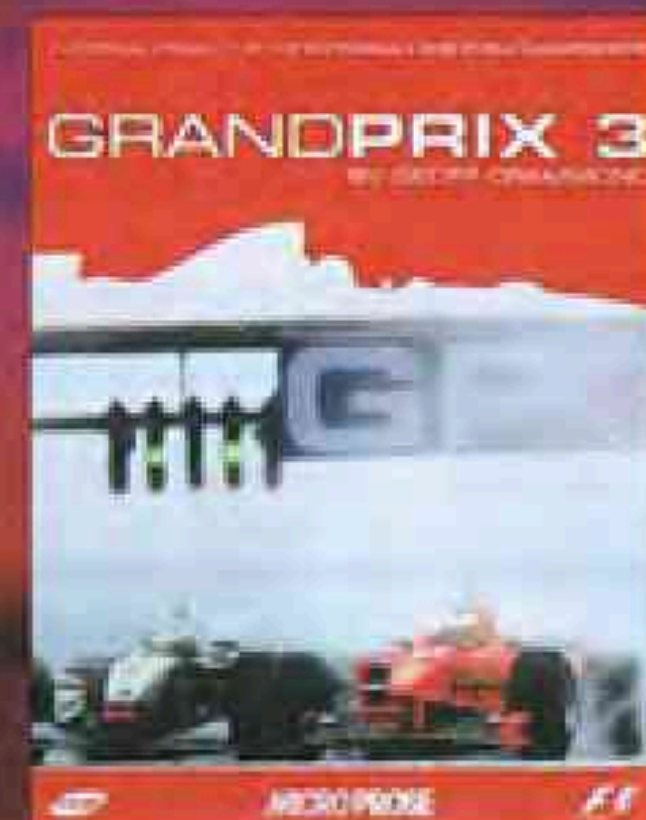
טירונים בויאגר המשחקים הזה יתקשו להתמודד עם המשחק מבלי להיעזר בחוברת המצורפת. כדאי להתחיל להתאמן בקטגוריית הטירונים, ורק אז להתקדם לליגה של הגדולים. ישנן חמש רמות המחלקות מטירון (Rookie) עד מומחה (Ace).

כשמשחקים ב-GP3 בפעם הראשונה, ניתן לבחור באופציה Quick Race ולהיכנס ישר לאקשן, או לבחור באופציה השנייה המסבירה את כללי התחרות ועוזרת לכם להכיר את המסלול, כיצד להתכונן לפניות חדות, ואיך בעצם לנצח ב"קרב" הזה.

אופציית משחק רב-משתתפים ניתנת למימוש רק דרך רשת LAN, חיבור של שני מחשבים ביחד בכבל סיריאלי, או חיבור של שני מחשבים ישירות דרך מודם. GP3 לא מאפשר משחק ברשת האינטרנט, אבל ישנה אפשרות למשחק של שני אנשים על אותו מחשב, כאשר המחשב משחק כל פעם את הצד השני.

קו הסיום

לסיכום, "Grand Prix 3" לא מיועד לחובבי "Need For Speed", אבל אם אתם חובבים של הויאגר הזה לא תתאכזבו. בסך הכל זהו המשחק היחיד שמביא לקהל היעד בשוק באמת את מה שהוא מבקש: מרוץ מכוניות מהיר ומותח.



מזג האוויר הם שיקול חשוב לטקטיקות הניצחון שלכם. למשל, יכול לקרות מצב שתהיו חייבים להחליף את הצמיגים שלכם, בגלל שהם יתחילו להישחק מהגשם. למרות זאת, ישנם גם כמה פגמים בגרפיקה: הצמיגים נראים בפיקסלים יותר מדי גדולים, הערפל יותר מדי סמיך וקשה לראות דרכו. עצמים מסוימים פתאום צצים מולך, ולפעמים ניתן לראות מה קורה מהצד השני של חפץ מסוים. והקהל נראה כמו שורה שלמה של נקודות ולא כאנשים אינדיבידואלים.

קצת רקע

GP3 מבוסס על עונת 1998 של מרוצי הגראנד פרי בצורה ריאליסטית ביותר, מה שמתבטא במסלולים הבנויים כמו במציאות, בקבוצות ובנהגים אמיתיים, וכמובן במכוניות הבנויות בדיוק כמו אצל נהגי המרוצים.

על המשחק אחראי Geoff Cramond שגם עמד מאחורי "Grand Prix 2" ששוחרר ב-1996, וגרם להרבה מעריצים לילות שלמים ללא שינה. בנוסף למשחק הנ"ל, היה קראמונד אחראי גם לסימולטור "F1 Grand Prix".

אם נסתכל על מבנה המשחק, נראה כי התחרויות מתחלקות לשלוש קבוצות: מסלול רגיל, מסלול מהיר, והעונה המלאה של אליפות הגראנד פרי. הכוללת ימי אימונים, עצירות, תיקונים וכל הצידוד התקני למירוץ. כל 16 המסלולים ניתנים לצפייה בתצוגה מוקדמת וניתן לעצב בהם את מזג האוויר; מיום חורף גשום ליום קיץ חמים. תוכלו לשנות גם את זמני האימונים, את מספר הסיבובים ואת הנהג איתו תשחקו. כפי שכבר ציינתי, כל הנהגים הם מאלופות הגראנד פרי של 1998.

GRAND PRIX 3

ימי הרעם

מאת: צחי הופמן



"Grand Prix 3" שייך לו'אגר מרוצי המכוניות של תחרויות הפורמולה 1 הפופולאריות כל כך בחו"ל. הספורט הזה משודר בערוצי הספורט בכבלים, וקשה לומר שאי פעם התלהבתי ממנו. בכל מקרה, הספורט הזה לא כל כך אהוד בארץ, ואולי בגלל זה קשה לחבב את GP3.

אתם בטח זוכרים את הסרט "ימי הרעם" עם טום קרוז וניקול קידמן. נזכרתי בקרוז מיד כשהתחלתי להתקין את המשחק על גבי המחשב שלי. המחשבה על קרוז נוסע במכונית מרוץ במהירות של 250 קמ"ש ועוד זוכה בקידמן, עוררה בי מיד את החשק לשחק ב-GP3.

דגל משוכך

ההתקנה עצמה מאוד פשוטה (320 מגה בייט) ולא אמורה לגרום לכם בעיות מיותרות בדרך. אבל הבעיות בכל זאת קופצות לביקור כאשר מנסים לשחק עם ג'ויסטיק. המשחק לא מזהה את ההגדרות המקוריות שלכם שהוגדרו ב-Windows, ותצטרכו להגדיר אותם מחדש במהלך המשחק. טלאי לתיקון הבעיה נמצא כבר להורדה באינטרנט.

ישנה עוד בעיה מעצבנת - המשחק מנסה להגדיר את הגרפיקה המומלצת למחשב שלכם בעצמו, וקשה להגיד שהוא עושה עבודה טובה.



בפעם הראשונה שתפעילו את המשחק, GP3 יריץ סרטון קצר כמה פעמים עד שהוא יגיע לגרפיקה האופטימלית לדעתו. שימו לב לאופציות שהוא מריץ ובחרו אחר כך את זאת שנראית לכם הכי טוב.

וידוי אישי

האמת היא שאף פעם לא התלהבתי ממרוצי פורמולה. היה לי קשה להבין מה כיף בלהסתובב 20 סיבובים באותו מקום, כשהנופים לא משתנים ואני עוד צריך לעצור באמצע המירוץ בכדי לתקן את האוטו, מה שמוביל כמובן לאיבוד המיקום הגבוה שלי בתחרות. הגישה שלי לספורט זה לא השתנתה כשסיימתי לשחק במשחק.

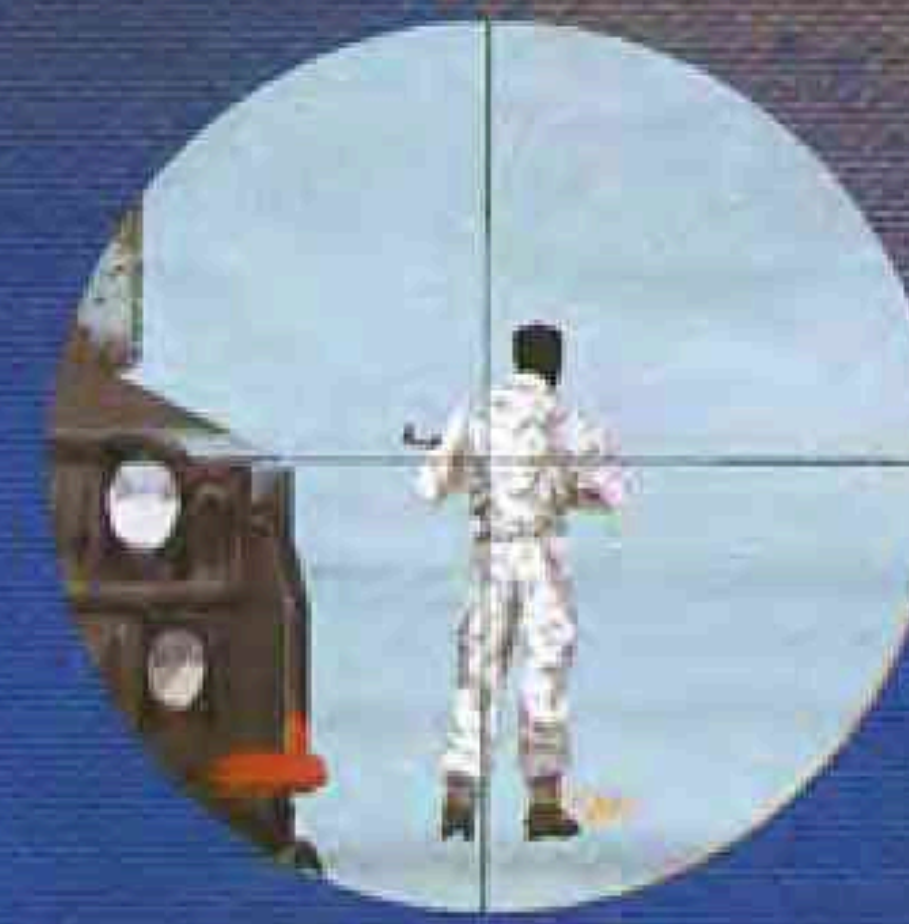
באוגוסט יצא לשוק "פורמולה 1 - גירסת 2,000" של חברת EA Sports. גרפיקת המשחק היתה מאכזבת, והמשחק עצמו בכלל לא היה שווה. אחריו שיתררה EA את "Nascar 2,000", שלא היה מדהים במיוחד וכנ"ל גם הגרפיקה. בין החידושים שנוספו עליו מהגרסאות הקודמות: משחק חדש של מרוץ נגד מלכים (אלופי התחרויות), ואליפות סוף שבוע של מרוצים עם מספר הקפות אימון ודירוג. כמו כן אפשר לבחור את הטיפולים שהשחקן יקבל בעצירות באזור הטיפולים.

עד לפרטים הקטנים

GP3 הוא בדיוק ההפך מ"פורמולה 1". הגרפיקה סבירה, לא מדהימה, אבל מספיקה כדי ליהנות ממנו. הסאונד לא משהו ואין פסקול שמלווה אותו, מלבד רעש מנוע. אבל יש הרבה שחקנים שאוהבים את זה ככה.

במסלול עצמו הגרפיקה משתנה. תא הנהג בנוי מצויין, צג המחשב של הנהג, אורות החירום ואורות ההילוכים מפורטים היטב. המכוניות מעוצבות היטב עד לפרטים הקטנים, כולל הלוגו של הספונסר.

החלק הקטלני במשחק - התאונות, מפורט בצורה טובה למדי. כאשר מכוניות מתנגשות אחת בשנייה, חתיכות מהן ינופצו ויעופו לצדדים. מתכנתי המשחק התייחסו למזג האוויר בצורה רצינית ביותר. האפקטים של הגשם גונבים את ההצגה; גשם יכול לרדת רק בחלק מסוים מהמסלול ואתם יכולים לראות השתקפות מעומעמת בשלוליות. כשמכונית עוקפת אתכם, היא תרסס ערפל שיטשטש את זווית הראיה שלכם. אתם אפילו תבחינו כשהשלוליות יתחילו להתאדות. תנאי



DELTA FORCE

מחץ הדלתא

מאת: אורן רביב



סידרת דת נוצרית מצוירת בערוץ המזרח התיכון וגוללה את סיפורם של שלושה ילדים והרובוט(?) שלהם שנשאבו לתוך המחשב בחזרה לתקופת התנ"ך. מי שקצה נפשו בעלילה הביזארית הזאת היה מוזמן להתבונן באחד ממאות פרקי "הלב" או "פינוקיו" ששודרו במחזוריות המוכירה את ערוץ 23 של היום.

הדבר היחיד שהצליח בכל זאת לרגש את ילדי ישראל היה צ'אק נוריס. כן, אותו אחד שמככב כיום בסידרה "ווקר" בערוץ השני, והיה גיבור סידרת סרטים שנקראו בעברית "מחץ הדלתא".

הנוסחה הייתה פשוטה; נוריס הוא איש קומנדו אמין, שלרוע מזלו תמיד חבר/האח/המפקד שהוא הכי אוהב היה

שנות ה-80 לא סיפקו לילדי ארצנו הרבה ריגושים. בתור אחד שרוב ילדותו עברה עליו בשנים המשונות האלה עם התסרוקות ועם הבגדים הנוראים, קשה לי לשים את האצבע על משהו מסויים שיכולתי להגיד שריגש אותי, מלבד אולי סידרת ה"רובוטרקים" המיתולוגית. המצב בארץ, למי שזוכר, לא היה משהו. בעיקר מבחינת אמצעי הבידור שעמדו לרשות העם היושב בציון.

המונח "כבלים" התקשר אוטומטית ל"פיראטים" וחץ מניק קייב, קשה לי להזכר באמנים מהשורה הראשונה שקפצו לבקר בפארק הירקון. אם רציתם בכל זאת לצפות בתוכניות טלוויזיה מעניינות, הייתה לכם בחירה קשה. Super Book " הייתה מעין

נחטף על ידי חבורת טרוריסטים טיפשיים, שכנראה לא ראו את הסרטים הקודמים בסידרה ולא הבינו שזאת לא הדרך לעשות את המיליונים. צ'אק שלנו היה מעיף לעבר הטרוריסטים מבט זועם וקשות (כבר אז היה לו זקן ויש כאלה שאומרים שהוא נולד איתו) וכשביד אחת רימון רסס וביד השנייה M-16 מקוצר, הוא היה מראה להם מה זה להתעסק עם גיבור אמיתי.

יחידת עילית
בעיקרון, כה הדלתא הינה יחידה אמיתית שהוקמה ע"י הצבא האמריקאי בשנת 1977 על מנת להתמודד עם התגברות הטרור העולמי. חיילי היחידה גויסו מיחידות עילית שונות כמו ה"כומותות הירוקות" והריינג'רים

ועברו אימונים מיוחדים ללוחמה בטרור ולש"ב (לוחמה בשטח בנוי).

מעצם טבעו, אמור משחק מחשב המבוסס על פעולות כאלה להיות קשה לתכנון. מלבד הצורך ליצור סביבת משחק אמיתית, קרובה ככל הניתן למציאות וכזאת שגם תזרום בצורה חלקה, על המתכנתים לשים גם דגש מיוחד על רמת ה-AI של האויבים. כאן אין לנו עסק עם מפלצות או עם יצורים מזוהים אחרים שדרכי הפעולה שלהם יכולות להיות נסתרות מההבנה (זהו לפחות התירוץ של מתכנתי המשחקים הללו לדמה הנמוכה של האויבים). במשחק שכזה על האויבים לפעול עפ"י כללי לוחמת הגרילה או הטרור.

האם זה מה שקורה ב-Delta Force 2? המממ... לא בדיוק.

גם אנחנו שם

על מסך הפתיחה של המשחק התנוססה תמונה של חייל משופם כשמתחתיו דגל אוסטרליה. מהר מאד שינינו את הדמות למשהו שדומה יותר לחייל הישראלי המצוי (לא מגולה ובעל עיגולים שחורים מתחת לעיניים) ובגאווה ציונית טיפוסית דפדפנו בין הדגלים עד שהגענו לדגל ישראל.

קראנו לחייל "צ'אק" בשביל הנוסטלגיה ויצאנו לדרך. המשחק בנוי משני חלקים: קמפיין ומשימות מהירות (20 במספר). העלילה סביב המשימות היא די בנאלית ונעה בין פיצוץ מתקני ראדאר ועד שחרור בני ערובה בשלום, כשמיקום המשימות חובק עולם וכולל את דרום-מזרח אסיה, דרום-אמריקה וכמובן המזרח התיכון שלנו. (מה, הם לא שמעו שיש פה שלום?).

ברוב המשימות תצטרך להתמודד עם אויבי החוק והצדק לבדך, אולם לפעמים יבואו לעזרתך עוד שלושה או ארבעה חיילים. לרוע המזל כנראה שקיבלת דווקא את החיילים היותר גרועים ביחידה, מפני שלא קרה עדיין שהצלחנו לסיים משימה כשכל הכח נשאר



במצב תקין ואנכי. אבל היות ומותם של חבריך לכה לא משפיע על סיום הקמפיין, זה לא כל כך משנה. אגב, גם לצ'אק נוריס היו מתים כל החיילים, כנראה כדי שבסוף הסרט הוא יזכה לבדו בכל התהילה.

הציוד אותו תקבל במשימות יהיה מגוון למדי. את ה-M-16 הניצחי כבר הזכרנו, ויחד איתו תקבל גם רובה סער M4, תמ"ק H&K, רובי צלפים, רובה תת-מימי, מוקשים, מטול טילי לאו, רימונים, אקדחים וכל מה שצריך היום החייל המודרני בשדה הקרב כדי שיוכל לחזור הביתה בשלום.

אנשי קומנדו אמורים בדרך כלל לנצל את גורם ההפתעה העומד לרשותם ועל כן ישנו דגש מיוחד במשחק על כל נושא הצליפה. אחרי שאתה מזהה את מיקום הטרוריסטים באמצעות מפת ה-GPS המצויינת, אתה מתחיל להתקדם לכיוונם עד שהמטרה מזהה. פוצט"א מהירה אל הקרקע (אגב, 2 נקודות למי שיוודע מה אומרים ראשי התיבות האלה...). ולחיצה מהירה על כפתור העכבר הימני תעלה מסגרת עגולה של כוונת. עכשיו כל מה שצריך לעשות זה פשוט לעקוב אחרי האנשים הנעים בשטח ובלחיצה אחת על הכפתור השמאלי לסיים את העבודה. זהו ללא ספק הקטע המהנה ביותר במשחק, שכן אם תצליח לתפוס עמדת תצפית מספיק טובה, תוכל לחסל כך כמות גדולה של אויבים, כשבכל פעם אתה משתמש בכלי נשק אחר. תאמינו לי, זה יותר כיף ממה שזה נשמע.

חומר למחשבה

האינטליגנציה המלאכותית במשחק הראשון הייתה באיכות די גרועה וחבל שלא נעשה דבר כדי לשפר את המצב בחלק השני בסידרה. ברגע שחיילי האויב יבחינו בצ'אק שלנו, הם ישארו במקומם ויתחילו לירות לכיוונך, עד אשר כדור 5.56 מ"מ מה-M-16 שלך יסיים

את תפקידם במשחק ויעביר אותם לגן העדן הדיגיטלי.

האפשרות למשחק מרובה-משתתפים (בנוסף לחיבור ה-LAN הרגיל) נקראת הפעם Novaworld, שירות המשחקים הניתן בחינם ע"י חברת Novalogic, מפתחת המשחק. במצב הזה יכולים לשחק בו זמנית עד 50 שחקנים, שיכולים לבחור בין הקמת חוליות שילחמו ביניהן, לבין מצב ה-Deathmatch הכל כך אוהב על פליטי Quake. אם כי יש לציין שמשחק במצב הזה שונה למדי ממשחקים אחרים, היות ובמקום לרוץ ולירות כמו מטרופים ישנה כאן משימה חזקה יותר לכיוון ההתנגבות והתחבולות.

לסיכום

מבחינות רבות Delta Force 2 הוא משחק טוב מאד. סביבת המשחק ריאליסטית למדי ואפשר באמת להפעיל קצת את הראש כדי לחשוב על דרכים טובות לאגף מחנה אויב מסויים.

לי הפריעה מעט העובדה שאין אפשרות לקחת פיקוד על חוליית קומנדו שלמה, אלא רק על חייל אחד. כפי שהזכרנו קודם, החיילים האחרים בחולייה שלך לא כל כך עוזרים ולפעמים אפילו מגלים את מיקומך כאשר הם מתחילים לירות ללא צורך. אולם מתכנני המשחק החליטו שהם מתמקדים בסגנון המסויים הזה, ואם נתחשב בכך הרי שהם עשו עבודה די טובה.



בעד:

מבחור גדול של משימות הנותנות הרגשה ריאליסטית, אפשרות ה-MultiPlayer מהנה מאד.

נגד:

אין אפשרות לשמור את המשחק באמצע, AI לא טובה.

קהל יעד:

כל אוהבי האקשן חסרי הסבלנות שמחכים עדיין לזימון לסיירת.

ארוך של עבודה לצאת ולחקור את הסביבה, יכול להיות שתמצא משהו מעניין, או אפילו בעל ערך. בכל מקרה זה ייתן לך הזדמנות להתרשם מהאזורים השונים בחלל. משחקי הרשת של Tachyon מהנים מאוד ורצים באופן חלק. המשחקים מתחלקים לשניים: האחד, משחק בסגנון זירת מוות, בו כולם יורים על כולם, ורק מחשבה מהירה (ואולי מאפיות מהצד) ושליטה מדויקת יעזרו לך לשרוד. בשני, כל אדם הנכנס למשחק מסווג לקבוצה מתוך שתיים, כשמתרת כל קבוצה היא להרוס לשנייה את הבסיס, ואם יש זמן, בדרך לפוצץ כמה שיותר חלליות אויב.

משחק הרשת תומך ב-VON (Voice-Over-Net) כך שאם יש לך את החומרה הנדרשת, תוכל לשוחח עם חבריך לקבוצה, או אפילו לצחוק על אויביך אותם פוצצת לפני דקה. המשחקים כמעט ואינם נתקעים, והם יחסית מהירים, למעט פה ושם כשחלליות קופצות פתאום ממקום למקום. עוד משהו קטן שאולי יזיז אתכם קצת מהמקום - השרתים תומכים במשחקים של עד ל-100 איש!!

לסיכום

Tachyon הוא משחק מהנה ביותר, שמאפשר לכם שליטה חלקית בנוגע לעתיד העלילה. קחו את זה ואת העובדה שיש לו 3 רמות קושי שונות, ותהיו בטוחים שהוא יאריך ימים על המחשב שלכם. המשחק מכניס אתכם לאווירה של תחילת המאה ה-26 ולתוך ראשו של ג'ק לוגן, חוויה שתגרום לכם אך ורק הנאה. אומנם, אין כאן שום רעיון חדשני או גרפיקה מהממת, אך לחובבי אקשן, המשחק הזה יגרום להתמכרות לא קטנה.

StarLancer Vs. Tachyon

בדומה לדרגות ב-StarLancer, אך לפעמים אין לך אפילו בחירה בין חלליות. StarLancer מתאפיין בגרפיקה מעולה, לעומת Tachyon שהגרפיקה בו לא תהמם אתכם (חוץ מהפיצוצים והאפקטים).

ב-Tachyon, וזה לפי דעתי החשוב ביותר, העלילה מתפתחת ועושה את ההבדל הגדול באמת. שכן העלילה והיכולת שלך להשפיע עליה, בין אם בבחירת המשימות ובין אם במשימות עצמן, היכולת הזו נהדרת והיא נותנת לך סיבה לחזור ולשחק במשחק, או אפילו להתחיל כל פעם משימה מחדש רק בגלל שאתה נכשל להציל טייס חלליות אחר, משהו שאפילו לא נתבקשת לעשות. יחד עם זאת, שני המשחקים מהנים ביותר, ואף אחד לא נופל ברמה ובהנאה מהשני.

לאחרונה יצא לשוק המשחק StarLancer, שמוכיר את המשחק הזה, ובגלל הדמיון והקרבה אי אפשר להימנע מלהשוות בין שניהם. שניהם משחקי סימולציה חלליות, והטיסה בחללית בשניהם כל כך דומה, עד כדי כך שאם שחקת באחד מהם לא תצטרך ללמוד את השליטה בשני. אך כאן ורק כאן הם מוכירים אחד את השני, שכן לכל אחד מהם עלילה שונה וסגנון משחק שונה. בעוד שב-StarLancer מרכז העלילה הוא הסכסוך בין צבאות כדור הארץ, ב-Tachyon העלילה סובבת סביב ג'ק לוגן והבחירות שלו כטייס חללית. ב-StarLancer ההתרחשויות היא בתפקוד כטייס בחיל, ללא התחשבות ברצונך. אתה תישלח למשימה בין אם תרצה או לא, אתה רק חלק מהמלחמה. בעוד שב-Tachyon ניתנת לך הבחירה בנוגע לעתידך, אתה תבחר לצד מי תילחם. בנוסף, ב-Tachyon יש את הצד הכלכלי, שמשמש כגורם המקשה עליך,

נגד שודדים, דבר שלא נכלל בעבודה שנשכרת בשבילה. המשחק מתפצל למעשה לשתי עלילות שונות, היות ומגיע הרגע בו אתה נדרש לבחור בין "גלספן" לבין תושבי "בורה", כשבחירה זאת תשנה את כל מהלך המשחק ואת המשימות שתצטרך לעבור. כמובן שסוגי הספינות והנשקים ישתנו בהתאם.

ערפיליות מפסיפס

כל זה טוב ויפה - אתם אומרים לעצמכם, אבל מה עם המשחק עצמו? או כואו נתחיל עם הדבר הראשון שרואים, שזה כמובן הגרפיקה. הגרפיקה במשחק יפה, אך לצערי היא החלק הפחות טוב במשחק. היא לא חדה מספיק כדי שתוכל לנצל את יכולת המחשב הממוצע, וקורה שאתה רואה בחלל ערפיליות אבק שנראות יותר כמו תמונות פסיפס. אך בכל זאת החלליות עצמן, יחד עם האפקטים הצבעוניים של כל אחת, נראות לא רע בכלל ואפילו אפשר לשבח את הפיצוצים המדהימים הנראים בכל קרב. מה שמשתה הוא העובדה שמלבד זה, המשחק כולו מהנה כל כך שהוא מפצה על הגרפיקה הממוצעת. למעשה, החלק המושקע ביותר במשחק הוא הקולות והדמויות. לכל דמות קול מיוחד המתאים לאישיות שלה, לכל חלק במשחק מצורף קול, ולכל פעולה ישנה תגובה. הקול של כוכב המשחק ג'ק לוגן, מדובב על ידי ברוס קמפל. אם השם לא מוכר לכם, אולי תכירו אותו בתור "מלך הגנבים" מסדרות הטלוויזיה "ינג'ר ו"הרקולס". אני חייב לציין שהקול שלו מאוד מתאים לדמות, שמוצגת כחייל רציני אך עם צד הומוריסטי, יחד עם הערות כמו "אני חושב שאני שומע את אמא שלך קוראת לך". באופן כללי, ההתאמה של הקולות לדמויות מעולה וזהו בהחלט אחד מהצדדים החזקים של המשחק.

TACHYON

THE EVERLASTING

הגבול האחרון

מאת: בן מנחם

לכל אדם יש בחייו את הרגע הזה, הרגע בו הוא מחליט על עתידו, הרגע בו הוא בוחר את השביל שאינו ניתן לחצייה חזרה. אבל מי היה מאמין שהרגע הזה שהגיע לג'ק לוגן, יקבע את גורל האנושות בחלל? אבל אני מקדים את המאוחר.

אנחנו בתחילת המאה ה-26. אחרי היסטוריה ארוכה של קרבות, שורר שלום ביקום בין בני האדם, אך עובדה זו לא הופכת את היקום לבטוח יותר. קיים מאבק כוחות בין שני צדדים; צד אחד הוא חברות הענק ובמיוחד "גלספן", שולא ממשתל סול המאוחדת (USG), היו משתלטות כבר על כל היקום. צד שני הם תושבי ה-"בורה" שנלחמים על ריבונותם. בין כל אלו נמצא ג'ק לוגן, טייס חלליות שעובד לפי חוויים. ג'ק היה נודע כטייס מעולה ואמין עד שהופלל והואשם בחיסול תחנת חלל. בשלב זה המצב נראה רע ביותר. ג'ק הורשע



כנף). כל תחנת חלל שונה ומעוצבת בהתאם לאזור, כך שבעוד תחנות חלל מסוימות קטנות וחשוכות, תחנת החלל של ניו-וגאס ענקית ומלאה באורות וזוהרים כפי שהייתם מצפים.

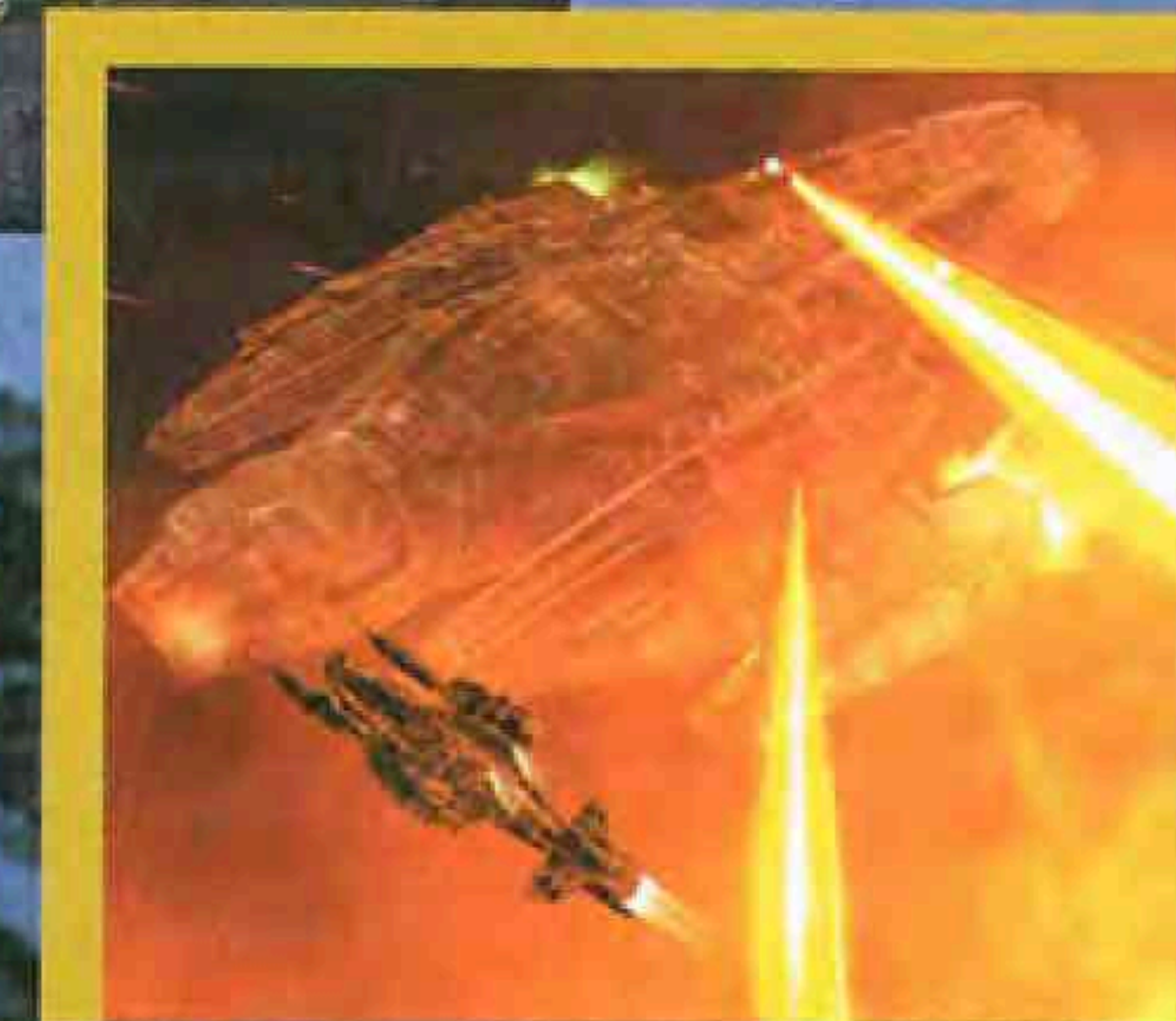
האביר על הסוס הלבן

המשחק הושקע ותוכנן כך שיתאים אפילו לשחקן העצלן ביותר (אני). כאשר תרצה לבחור עבודה ותבחן חוויים שונים, יופיע בפניך התדריך, וכמו כן תשמע קול המקריא לך אותו. ברגע שתצא לחלל תופיע בפניך רשימת המשימות; לאיזה שער צריך להגיע, הציג שיכוננו אותך, ואפילו קול שיגיד לך מה אתה צריך לעשות.

המשימות עצמן בדרך כלל קצרות ולא דורשות חשיבה מרובה, לא שכזאת צפויה כל כך במשחק בסגנון הזה, אך בכל זאת, החלטותיך בעת השיט בחלל ישפיעו על מהלך המשחק, כמו גם המשימות שתבחר. תמיד גם תיפול לידך האפשרות לשחק את האביר על הסוס הלבן ולעזור לספינה במצוקה

שבו אתה מתחיל את דרכך עם ספינה ועם חימוש ממוצע בדרך לאימונים או לעבודה הראשונה. רוב העבודות שלך הן ללוות ספינות חלל לתחנות מרוחקות ולהגן עליהן מפני שודדים. כמו כן תקבל מדי פעם משימות כמו לבדוק אזור מסוים וכו'. על כל משימה שאתה משלים אתה מקבל אשריונים שבעזרתם תוכל להמשיך את ספינתך ואולי אף להחליפה בטובה יותר. אפשר לראות מתחילת המשחק, ואפילו מחוברת ההוראות, שהמפתחים השקיעו ביצירת היסטוריה ועתיד, בכדי להעשיר את אוירת המשחק. החוברת עצמה מלאה בהיסטוריה חקר החלל, באנשים השולטים באזורים שונים ואפילו בטיפים לטייסי חלליות.

כל תחנת חלל שאתה נמצא בה נותנת לך את האפשרות להתעדכן בחדשות ולברוק את לוח העבודות (שבו תוכל למצוא ולשכור טייסי



ונשלח לגלות מאזור כדור-הארץ, ועכשיו מתחיל המסע להחזרת שמו הטוב, ואם אפשר אז גם להרוויח בדרך עוד כמה דולרים. Tachyon הוא סימולטור חלליות,

בלעדי למנויי WIZ

משחקים במחירים מיוחדים!

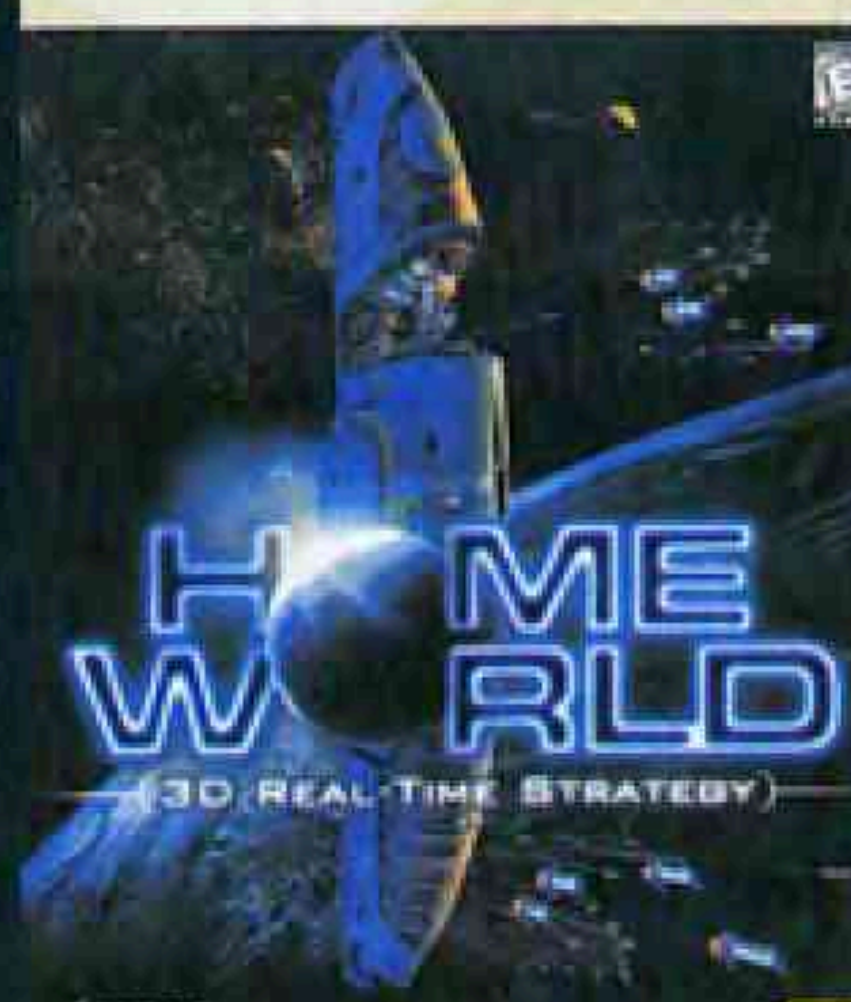
כל הרוכש 5 משחקים
מקבל אחד*
חינם!

49 ש"ח



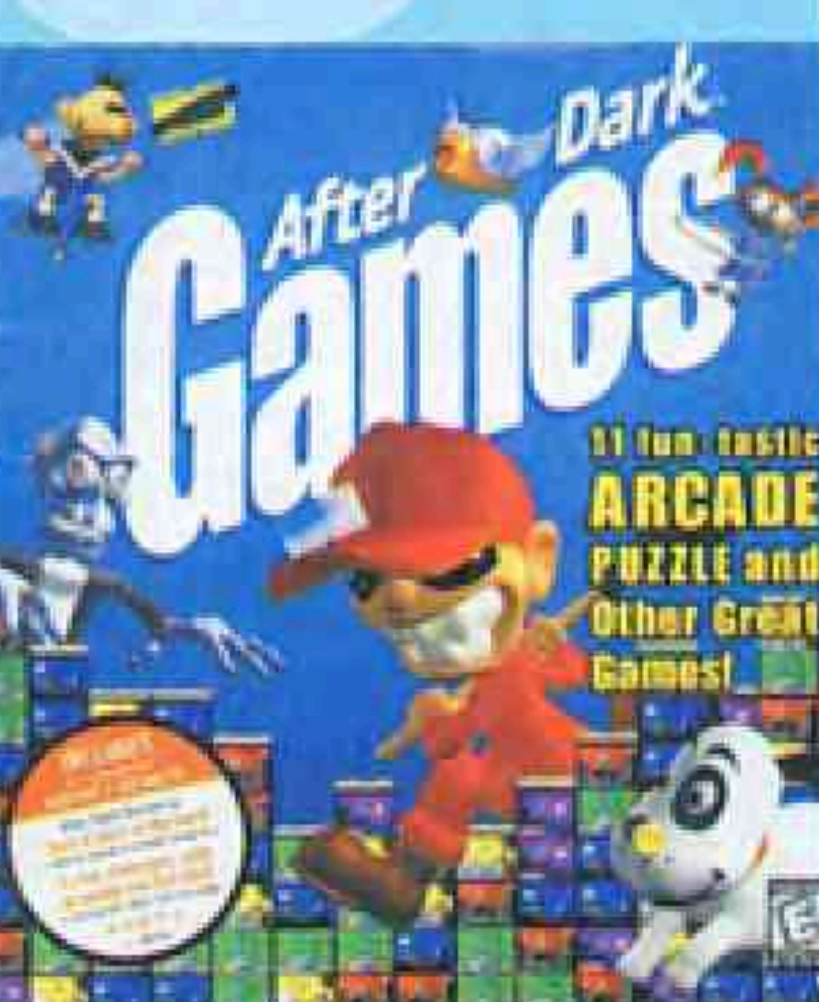
BLAZE AND BLADE

129 ש"ח



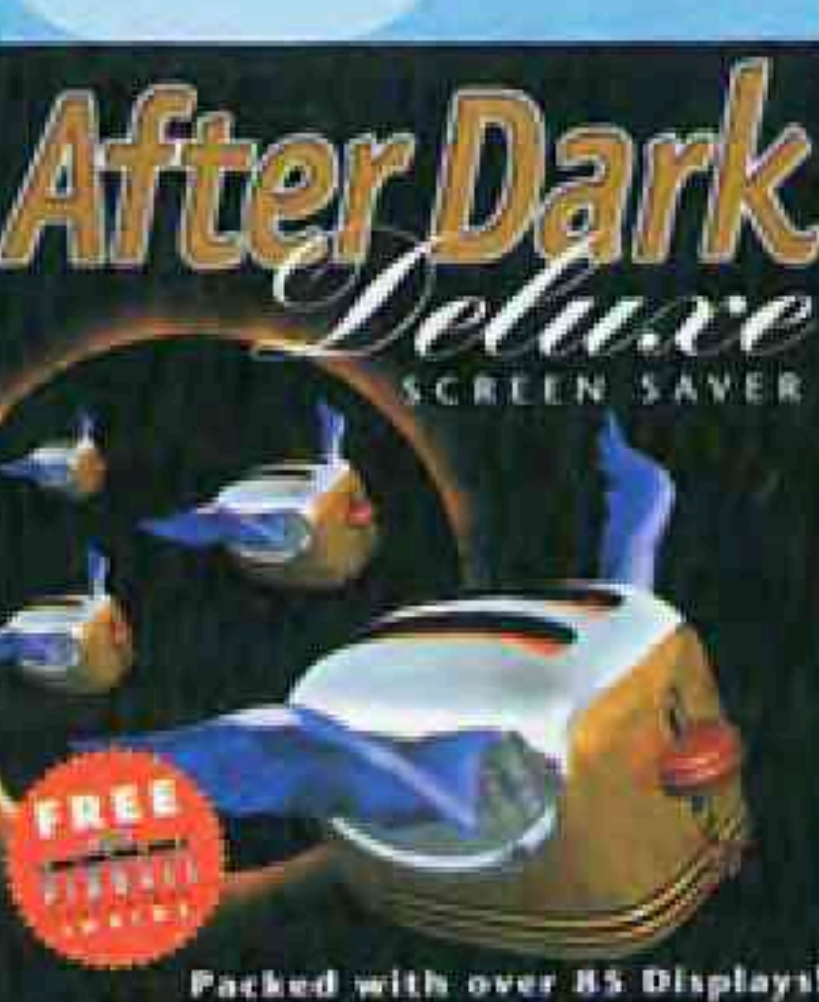
WAR CRAFT 2 BATTLENET ETD.
+ HOME WORLD 1

49 ש"ח



AFTER DARK GAMES

49 ש"ח



AFTER DARK DELUXE

49 ש"ח



SEVEN KINGDOMS 2

49 ש"ח



SINISTAR

39 ש"ח



RENT A HERO

49 ש"ח



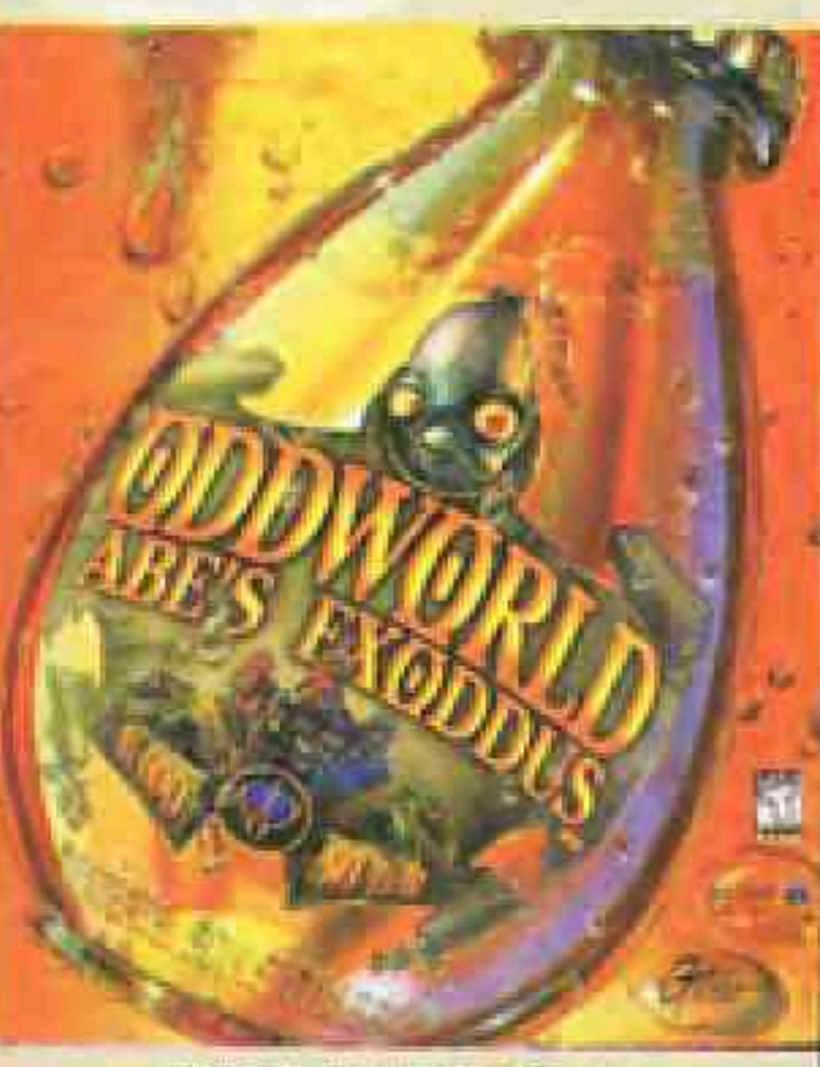
SHADOW MAN

29 ש"ח



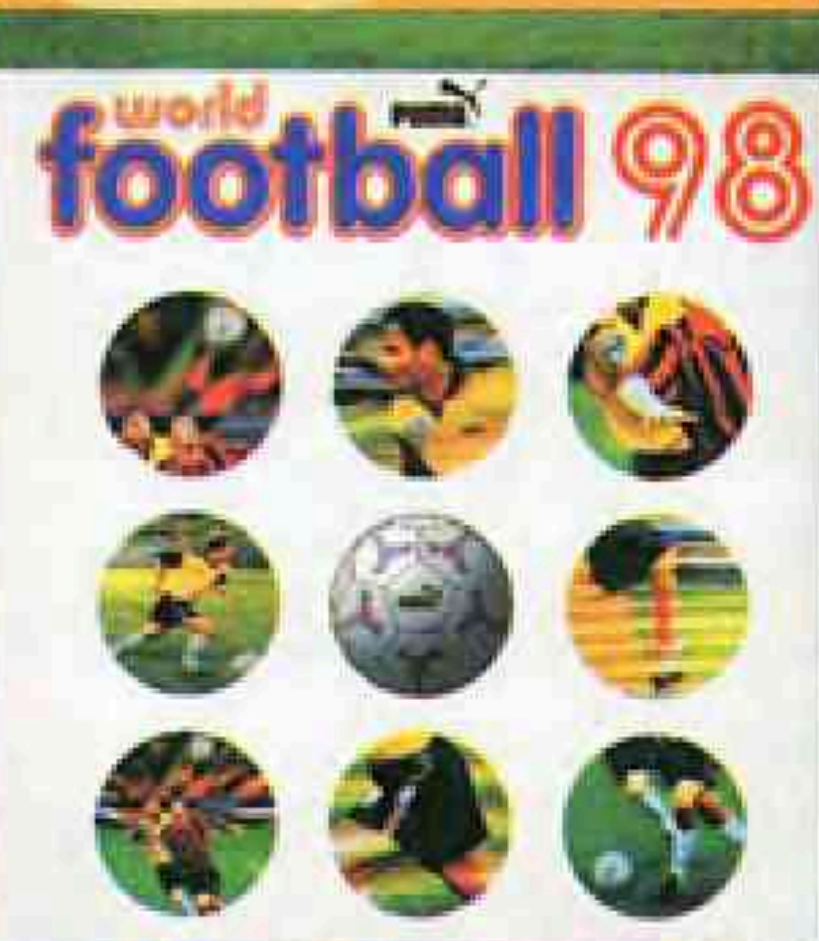
VIRUS

39 ש"ח



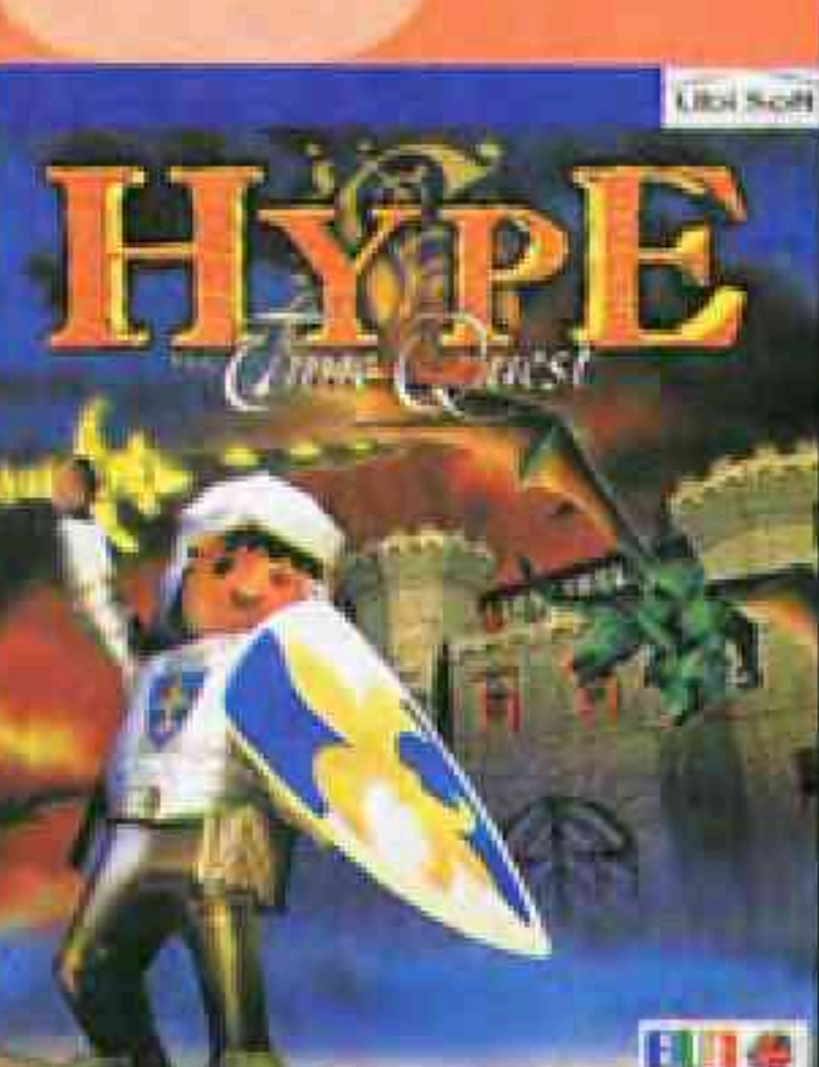
ODD WORLD 2

2 משחקים ב: 39 ש"ח



WORLD FOOTBALL + ACTUACO SOCCER

39 ש"ח



HYPE

29 ש"ח



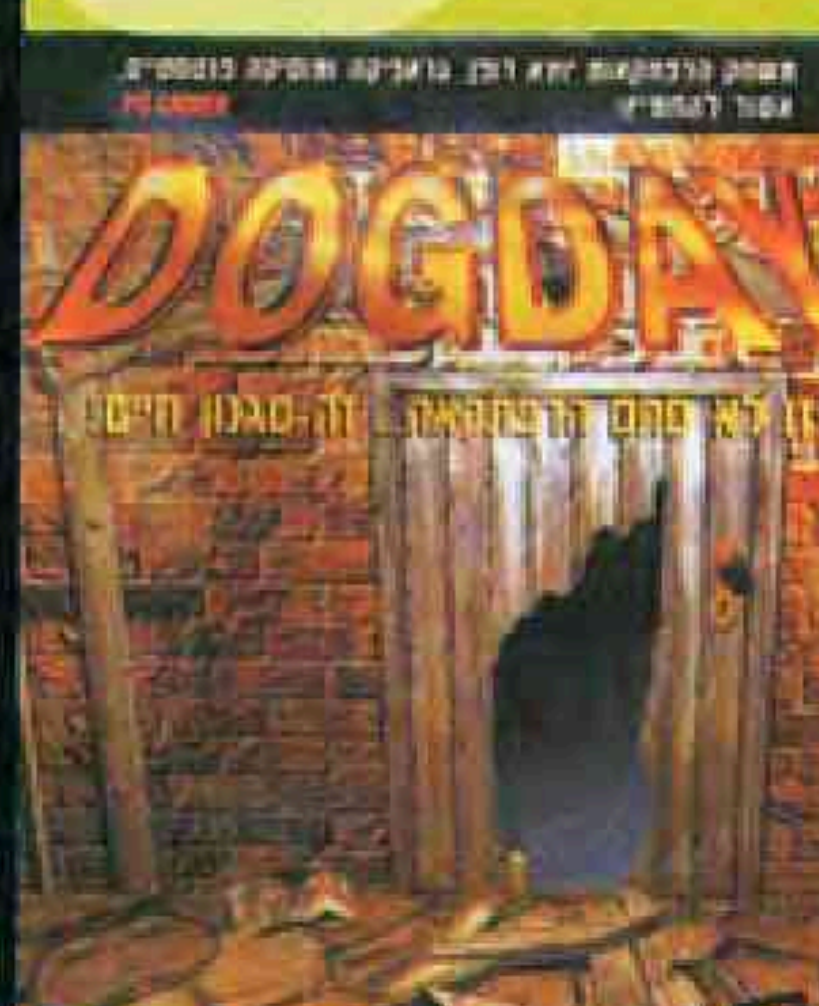
DARK VENGANCE

29 ש"ח



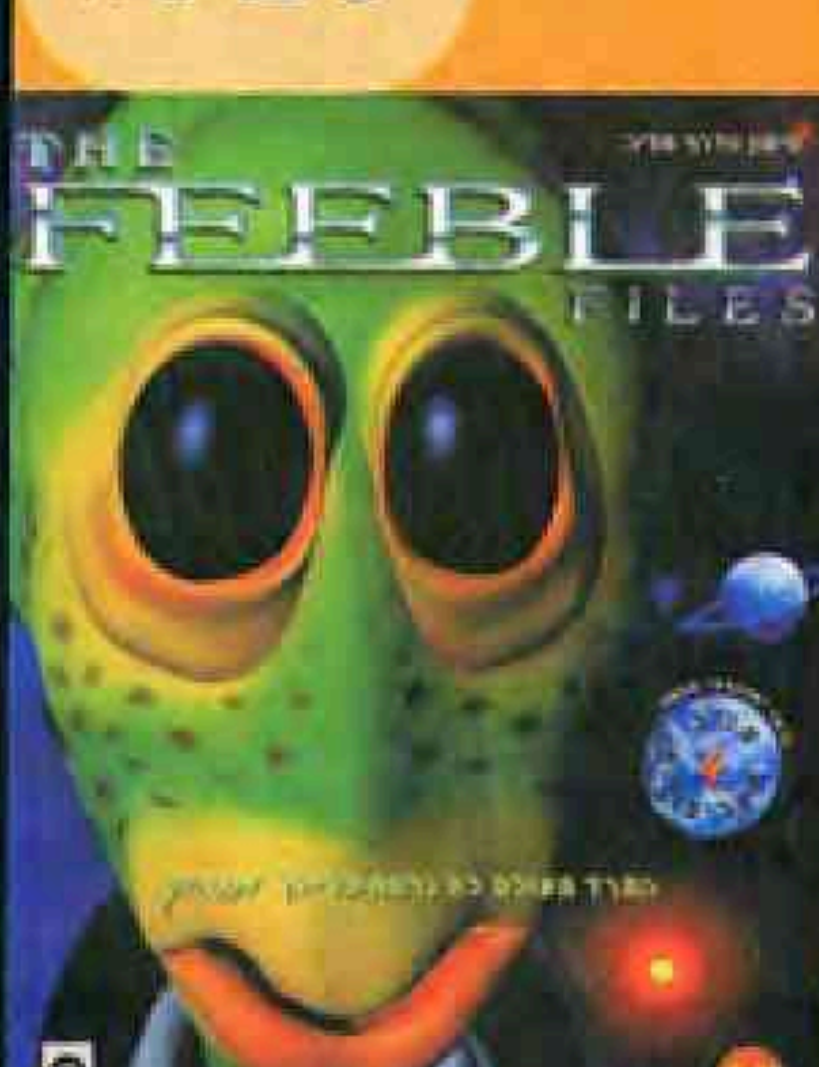
הרפתקאות במצולות

19 ש"ח



DOGDAY

29 ש"ח



תיקים בחלל

19 ש"ח



X-COM INTERCEPTOR

19 ש"ח



HARD WAR

* חזול מביניהם

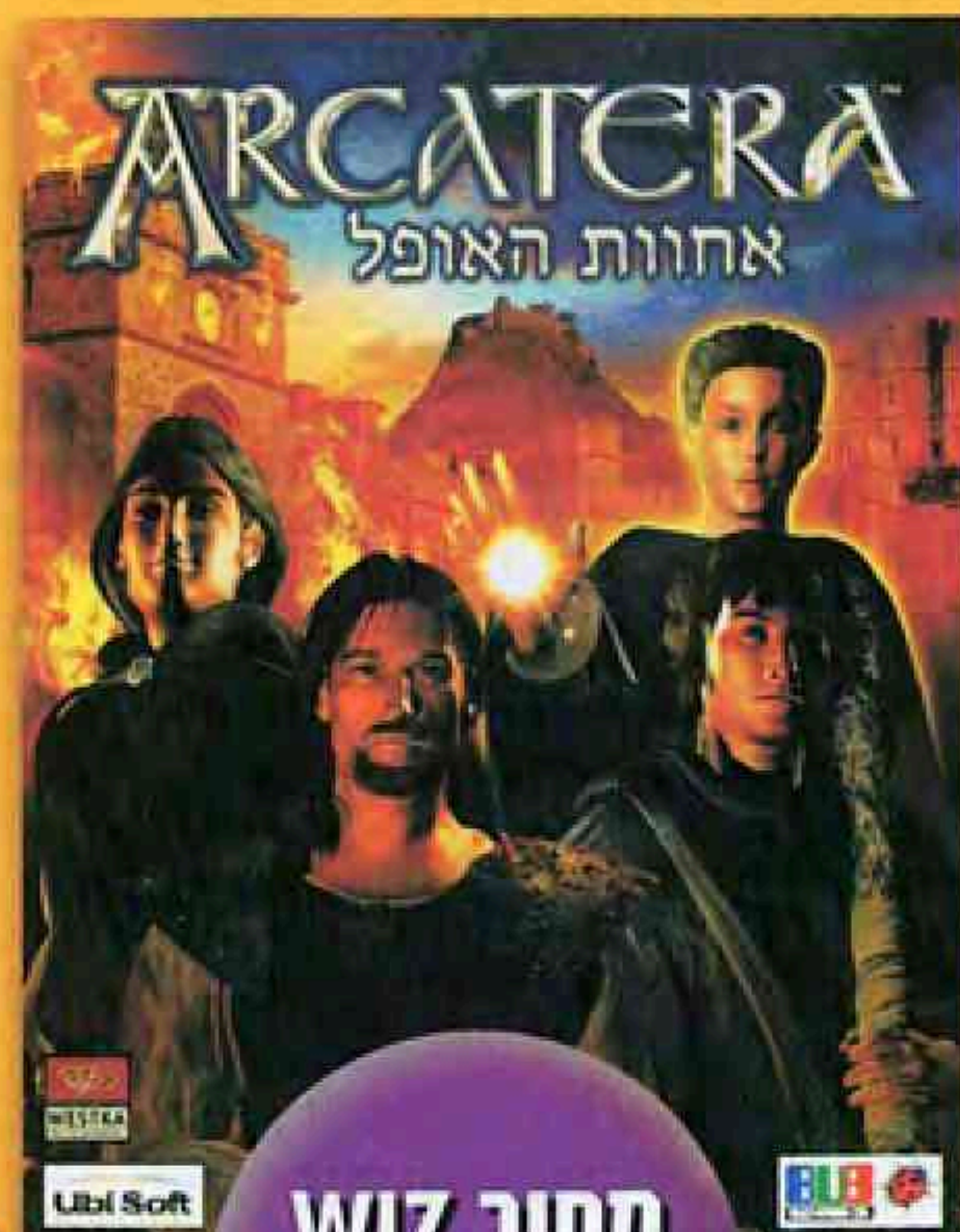
1 - 8 0 0 - 2 2 0 - 8 4 0

ה ת ק ש ר ו ע כ ש י ו

* לא כולל דמי משלוח 25 ש"ח (עד בית הלקוח) המבצע מוגבל עד גמר המלאי.

Arcatera

משחק ההרפתקאות והתפקידים הטוב ביותר בכל הזמנים!



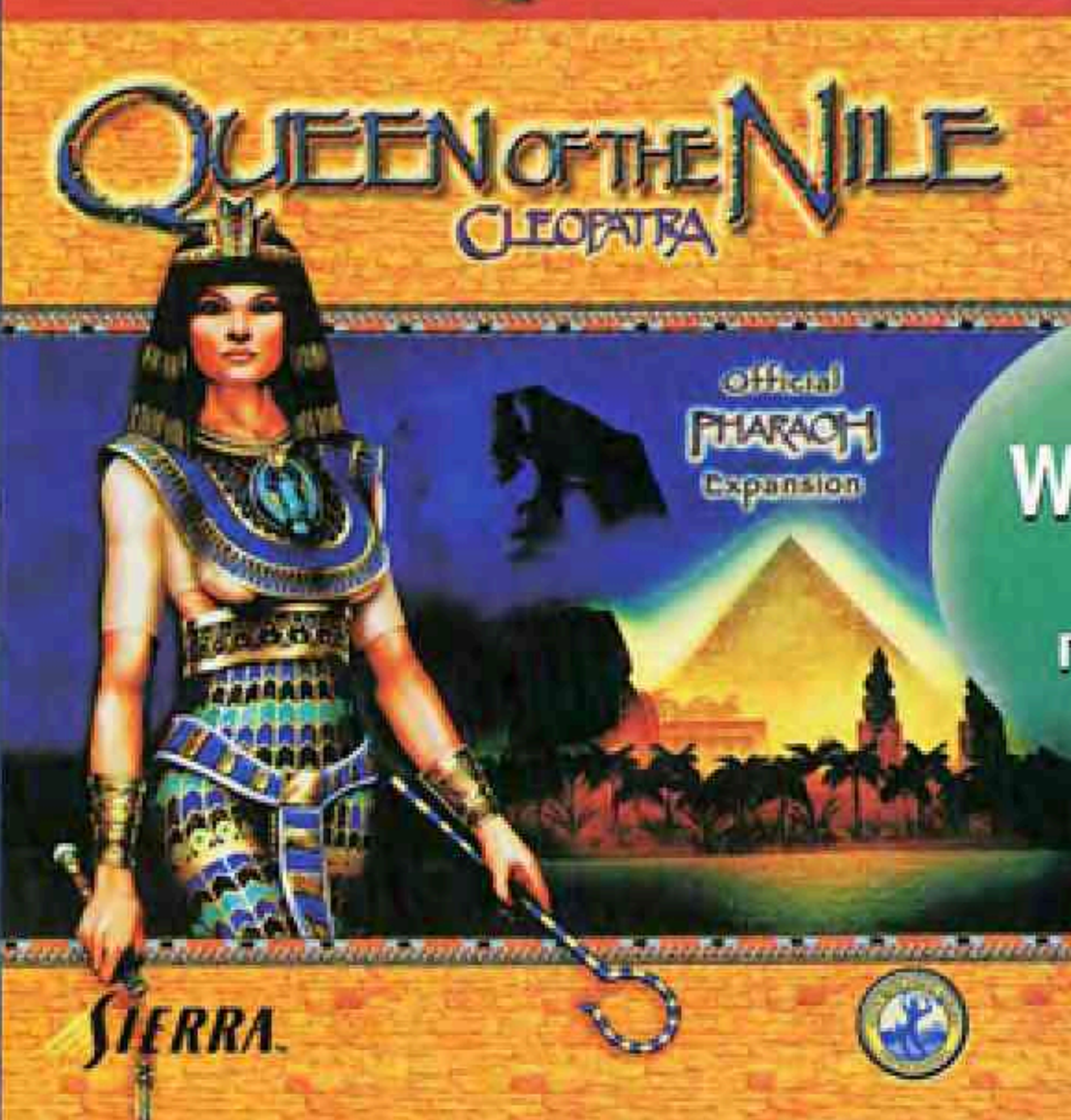
מכיל 3 תקליטורים
4 דמויות שונות
גרפיקה מדהימה

כמות
מוגבלת -
כל הקודם
זוכה!

מחיר WIZ
149 ש"ח

האישה
החזקה ביותר
בהיסטוריה. עכשיו
בהמשך המרתק "פרעה".

Cleopatra



מחיר WIZ
99 ש"ח

שליטה מלאה בממלכה שלמה
בניית צבא, הרים ותשתית.
גרפיקה מדהימה.
אפשרות למשחק
מרובה משתתפים

49 ש"ח

59 ש"ח

49 ש"ח

בובות Diablo II לאספנים

3 בובות =
139 ש"ח

תיקום 2000

התקשרו עכשיו 1-800-220-840

* המחיר לא כולל 25 ש"ח דמי משלוח (עד בית הלקוח) * המבצע מוגבל עד גמר המלאי

אסטרטגיה

Dogs of War

יומו של כלב

מאת: עידו זילברשטיין

Dogs of War הינו דוגמה מצויינת, המשקפת את כל היתרונות ואת כל החסרונות שבמשחקי האסטרטגיה התלת מימדיים, סוג משחקים שאין זאת הפעם הראשונה שנפל בחלקי הכבוד לסקר אותו.

נראה שלאחרונה גל של משחקים אלו השתלט על הוואנר לחלוטין, והשאלה שצפה ועולה היא "האם לא שבענו מהמחלה הזאת?"

התלת מימדי, שהיא המפתח להצלחה בדור החדש-ישן הזה של משחקי האסטרטגיה, כך שהמשחק מציע גם כמה חידושים קטנים.

ובעיות?!

למשחק יש מספר בעיות: ידוע, שבשדה הקרב שנייה דינה חיי אדם, ותזוזתו האטית

יכול לבחור בין שירות בצבאות המורדים או בצבא האימפריה.

כך תצא למסע בן 20 משימות, שרובן ככולן יוכתרו כמוצלחות, אם תשכיל להחריב את בסיס אויבך ולא יותר.

בעוד אני משחק במשחק, קרה שהתחלתי לתהות - האם משחקים כאלה, שכולם עובדים

"לאן מועדות פני הוואנר כשישתנה, אם בכלל?"

עידו זילברשטיין תוהה לגבי החיים.

של הסמן עלולה לעלות בחייהם של רבים מאנשיך, ואולי אף תעלה לך במערכה או בשתיים. לכן מצטרפת העובדה שלא ניתן לשמור את המשחק במהלך המשימה עצמה, אלא רק בין לבין, מה שהופך את המשחק לקשה ביותר. חלקכם יראו בכך אתגר, הרוב המכריע יראה בכך צד מעצבן ולא הכרחי.

הוספת אפשרות משחק Third Man Perspective, טובה יותר, הייתה יכולה להפוך את המשחק למרתק, אך המעבר בין משימות האסטרטגיה לבין משימות האקשן מסורבל מאוד, ויש להפוך אותו לידידותי יותר לשימוש השחקן. טעון שיפור.

על אותה תבנית וכולם מוכירים זה את רעהו בצורה מדויקת, האם הם לא ישיניאו עלינו את ז'אנר משחקי האסטרטגיה?

לאן מועדות פני הוואנר כשישתנה, אם בכלל? האם מעטפתו החיצונית של משחק, מהממת ככל שתהיה, לא באה להסתיר אויבן תוכן?

ובכן, לאחר היסוסים רבים הנוגעים בכל השאלות הרבות הללו, החלטתי סופית שעתידי לא ברור של הוואנר לא ימנע ממני להנות משלבי הביניים המהנים כפי שמייצג אותם Dogs Of War.

ומה בכל זאת חדש?

המצב הסטטי בו כלוא הוואנר עליו הרחבתי כבר, מאלץ משחקים לנסות ולגוון את תוכנם ואת אופיים. DOW עושה זאת על ידי הוספת משימות, שאינן מתיישבות בדרך כלל עם ההווי של משחקי האסטרטגיה. משימות בהן אתה דווקא מייבט את אויבך כמו במשחקי האקשן, מנקודת מבטו של המבצע בפועל. משימות אלה גורמות לך להרגיש מבוכה קלה, כאילו פלשת למקום לא לך, אך ללא ספק מוסיפות גוונים חדשים לשפע הצבעוני בו המשחק מצטייר.

בנוסף לכך, על אף שאין למשחק שפע יחידות להציע, אפשרות ה-Tutorial (שלבי עזר טרום משחקיים) מקיפה ומשרתת את מטרותיה, כאשר היא מקנה לך שליטה במשחק ועל כליו, בניגוד לדרך המשעממת והמונטונית בה מודגמת אפשרות זו במשחקים אחרים.

פרט להקניית שליטה יציבה ביחידות, מעניקה אפשרות שלבי העזר שליטה במרחב



כלב נובח לא נושך?

ב-DOW תמצאו מגוון גרפי משובח ורציני. ניכר בו השיפור שנעשה לתשתית תלת המימד, שאומנם לא הפכה פחות מסובכת, אך עכשיו היא בתחלט מובנת ומסודרת יותר. העלילה העוטפת את המשחק הינה בסיסית, מוכרת ואהובה - סיפורם של מורדים הנלחמים על עצמאותם כנגד אימפריה המסרבת להיכנע ללא מאבק. בדומה לשאר משחקי האסטרטגיה, אתה

WIZ EXPRESS

בעד:

תשתית תלת מימד משופרת וכמה תוספות יחודיות.

נגד:

תבנית חוזרת, קשיים בעת המשחק.

לסיכום:

משחק חדשני ב'אנר ישן-חדש.



הסכית

ושמעו לדבריי:
העלילה במשחק
המחשב שלאורך כל
הסדרה היתה כל כך
מוצלחת, שבטחני שהסרט
ישתווה לדמותו
ב-FF7 למשל, חווית משברים
נפשיים עמוקים בדמויות,
ולמדנו את משמעות החיים ואת
תכליתם. במקביל ב-FF8 למדנו
על משמעות האהבה ועל כך שהחיים
הורשים קצת יותר ממיליון פסיבי של
הוראות. מסרים "חינוכיים" אלו
מועברים בדרכים מצוינות ובעזרת
משלים מקסימום: אני מוריד את הכובע,
ואת הכובע שמתחתיו לכבוד אותם
תסריטאים גאוניים ב-Squaresoft. (זה
לא אומר שאני אצא והתנהג כמו
המשוגעים המחופשים)

סיכום

בקיצור, כל הסיבות שהבאתי מוכיחות
לכם שעתיד הסדרה מובטח לעד, ואני
מתייזב כאן בפניכם על מנת להגדיל את
המודעות הציבורית לפנומן השיווקי הזה.
אני מבקש מכם באופן אישי שתיכנסו
לאינטרנט ותקנו (אל תורידו, תקנו) את
עליכם מהחלון ויגלה לכם את סוף
העלילה.... כמו כן, אם אתם אנשי
עסקים, אז שמעו בקולו של אורן האדיר,
וקנו את המניות בבורסה.
ניפגש באולמות הקולנוע בשנה
הבאה....

מרחוק,
י כ ו ל ה
להיראות כמו קווסט:

אתה מוזי דמויות ומדבר עם
אנשים שונים. אך כאן, בניגוד
לקווסט, הדיבור בא לקדם את העלילה
ללא צורך בחידות שהוסמות את הוריתה.
מה שתעשה - יתקבלו ואם נכנסת לצרות -
או צריך לעשות מה שכל גבר חסון, שרירי
ושעיר חזה יעשה: מ-כ-ו-ת! (אגב, אצל
המגה הגברים הקשוחים ביותר אינם שעירים,
אלא עדינים חיצוניים ובעלי שיער ארוך שעבר
טיפול יסודי ב"שוקי זיכרי"). אוסף גדול של
אירועים בעלי פתרונות רבים מקנה למשחק
תכונה הקרויה: "נון-לינאריות". (תזכרו את
השם הזה, חבר'ה).

הרי דוגמה לאחד מקטעי המשחק: ב-FF7
יצטרפו לחבורתך שלוש בחורות (אחת מתוכן
לא בטוח שתמצא, כלומר היא דמות רשות),
ושלושתן יושפעו עמוקות מהיחס שתתן להן
במהלך המשחק. באחד מרגעי האתגור של
המשחק החבורה יוצאת להפסקה מהצלת העולם
בלונה פארק עתידי מדהים (אוסף משחקים
שחובה לראות - תגיגה לעיניים). בקיצור,
בלילה אחרי שכולם הולכים לישון, הבחורה
שקיבלה ממך את היחס הכי חם ואוהב תבוא
לבקרך בהפתעה ותציע לך לבלות איתה לילה
בלונה פארק. אם חשבת שבכך מסתכמת הנון-
לינאריות, אז טעות בגדול. לאורך ה"דייט", כל
פעולה שלך תהיה קריטית להמשך הערב.
למשל, במהלך הערב תזכו לראות הצגה
בפארק. אם תתייחס אליה יפה, אז בסוף הלילה
היא תתוודה עד כמה היא מאוהבת בך. אם
לא... אז היא תאבד את האומץ ותתחיל
להתנהג מוזר לקראת הסוף. (נשים...) בקיצור,
SIMS עם תסריט.

ACT 3 - הכירו את "פנטזיה":

ז'אנר חדש בעולם המשחקים
למרות שבכל משחק של FF אתם משחקים
דמויות שונות בעולמות שונים, ודאי כבר
הבנתם את הקשר בין כל פרק לפרק בסדרה:
נון-לינאריות, קרבות מרהיבים, רומנטיקה
ומגה אטרקטיבית. אך זה מותר שאלה נוספת:
בשנה הבאה עתיד לצאת סרט של
Final Fantasy. האם קיים סיכוי שהוא ישתווה
לרמה של המשחקים? הרי בסרטים לא ניתן
להעביר "נון-לינאריות" - סרט זה סרטו

FF7, או למחצית מאורכו
של FF8. בחיי, אנוכי לא מגויס! זה
אחד ממאפייני הסדרה. Final Fantasy
הגשימה את הפנטזיה של השחקן המנוסה:
משחק ארוך מאוד שאי אפשר להיתקע בו,
אלא כל הזמן מתקדמים ומתקדמים
(ישנם קטעים קשים אך בסופו של דבר
עוברים אותם).

ולמה המוסיקה ב-MIDI?

אמר החכם מכל אדם: לכל אחד
מהמשחקים ישנן כמה מגניבות שונות,
שאינן ייחודיות כ-Wave, או הנפח שלהן
יהיה כמחצית הנפח של DVD. (אם
אתם מתעקשים, הפסקול למכירה
הוא תופס 4 דיסקים, וזה לא הפסקול המלא).
מיותר להסביר למה אין דיבוב לדמויות. נכון-
בקיצור, מטרת המתכנתים הייתה לגרום
להתמכרות טוטאלית וארוכת ימים אצל
השחקנים, ובוודאי הצליחו מצויין. (לפעמים
נוצרת ההרגשה שלוקח יותר זמן לגמור את
המשחק מאשר ליצור אותו).

הנה כמה דאיות שזיכיתו להם שהסדרה
עטורה בדם, אש ותימרות עשן:
אעפ"י ש-FF9 עוד לא הספיק לנשוט את
אור העולם, FF10 וגם FF11 נמצאים תחת
פיתוח קדחתני זה למעלה משנה (עוד הרבה
לפני ההצלחה של FF9, שבד"כ אמורה להיות
קנה מידה לסיכויי הציאה של משחק המשך).

Final Fantasy הסרט, עתיד לצאת בקיץ
הבא.
היוצרים קנו זכויות על FF12, FF13 ואפילו
FF14!! גם חברת "סיירה", ה"אימא" של
משחקי ההמשך, מוודאת שהמשחק שלה מצליח
לפני שהיא יוצרת משחק המשך, אבל ליפנים
יש ראש קשה מסתבר....

אין אף קשר לעילתי, ולו הקטן ביותר, בין
משחק אחד בסדרה למשנהו... (הדמויות שונות,
העולם שונה ואפילו המנשק)

כל אלו שמעולם לא "שמעו" וכן, זה קורה,
לצערנו אפילו על המהפכה החדשה כבר
שואלים את עצמם "איך משחק יכול
להיות כל כך נפלא?" יש גבול
ליכולות הפנטזיה, לא צריך
להגזים. סביר להניח
שלאנשים אלו (שחושבים
בטח שמחשבים זה רק
Fifa ו-Quake) צריך
לתת דוגמה מארועי
המשחק, כדי להמחיש
להם אילו סיכויים כרוכים
ביצירתו:
הסדרה, במבט חטוף



Final Fantasy

הפנטזיה האין סופית - משחק רגיל או פולחן אלילי חדש?

מאת: נתנאל מורי

nathanelm@hotmail.com

מסתבר ששתי כתבות PC, שתי כתבות
Playstation ושתי חקירות מצולמות לא
מספיקות על מנת לתאר את ה"אימפקט"
שסדרת Final Fantasy יצרה בעולם
המחשבים. ביפן האנשים כבר התחילו
להתחפש לדמויות הסדרה, בעולם
מתכוננים להיט הקולנועי. בארץ
יושבים בשקט - ולכבוד צאתו של הפרק
התשיעי בסדרה, צוות העיתון יבהיר
ל"חדשים" שבינינו על מה המהומה
והאם היא מוצדקת.

ACT 1 - אקספוזיציה

השמעתם אי פעם על משחק
ל-Playstation שמכר 2.6 מיליון עותקים
בסופשבוע יחיד בארץ אחת בודדת בקצה השני
של העולם? האם אתם חושבים בכלל ששיא
כזה אפשרי? בואו אספר לכם משהו:
Tomb Raider 1, המוצלח בסדרה מבחינת
המכירות, מכר עם כל הכבוד (בייחוד כי קניתי)
2 מיליון עותקים בעולם כולו, וזה נחשב
להמון. אבל FF9 החדש מכר 2.6 בפחות
משבוע, רק ביפן ורק ל-Playstation!!!!
סדרת Final Fantasy איננה הסדרה
הראשונה בהיסטוריה משחקי המחשב שהגיעה
לכותר השמיני שלה. King Quest הגיע
לכותר השמיני שלו, Might&Magic עשה
זאת גם כן. מיותר לציין את לארי, Ultima
ועוד רבים אחרים. אבל משום מה יש דבר
ששונה בסדרת Final Fantasy. השאלה
המתבקשת כמובן היא מה הופך סדרה זו לכל



ערון | האכיל את כולנו בובל כשהיינו קטנים,
כולנו יודעים זאת. תכניות המגה (עתיקות
היומין) שובאו לארץ לא מייצגות כלל את
אופיים האמיתי של האנימציה היפנית. הסרטים
המצויירים היפנים האותנטיים דחוסים
באלימות וקטעים "לא צנועים" מכל עבר
ואיבר. אמנם ב-FF אין את האלימות
שבסרטים היפנים (ראה "הנסיכה מונגוקו")
ועוד הצלחות שלא הגיעו לארץ עקב הצינזור
כגון "ניקי לארסון" רודף הנשים ו"אבירי
המזלות" האלים במיוחד, אך יש לו את האופי
הקסום כל כך של האנימציה היפנית הגדולה
באמת - מומלץ לחוות!! מה שניסיתי לומר הוא
שלא תעשו השוואה בין פוקימון או מרקו לבין
סדרת Final Fantasy כי זה יהיה כמו להשוות
בין "בדנה ג'ונס" לבין "אסקימו לימון".

ACT 2 - פרשת עיבוד,

פיתוח הבעיה

כל מי שלא שחק בסדרת FF, ודאי שם לב
לפוסטרים של FF7 בכל חנות שאמרו "4"
תקליטורים. (ומי שלא זוכר, אני אומר לו
עכשיו!). בואו ואגלה לכם סוד: הסרטים היו
ברזולוציה נמוכה, כמו כן היו הרקעים,
המוסיקה הייתה מוסיקת MIDI (שתופסת MB
בודדים) ולא היה כלל דיבוב לדמויות.

מה שרשמתי עכשיו תקף לכל הסדרה. וכולם
היו מרובי דיסקים.

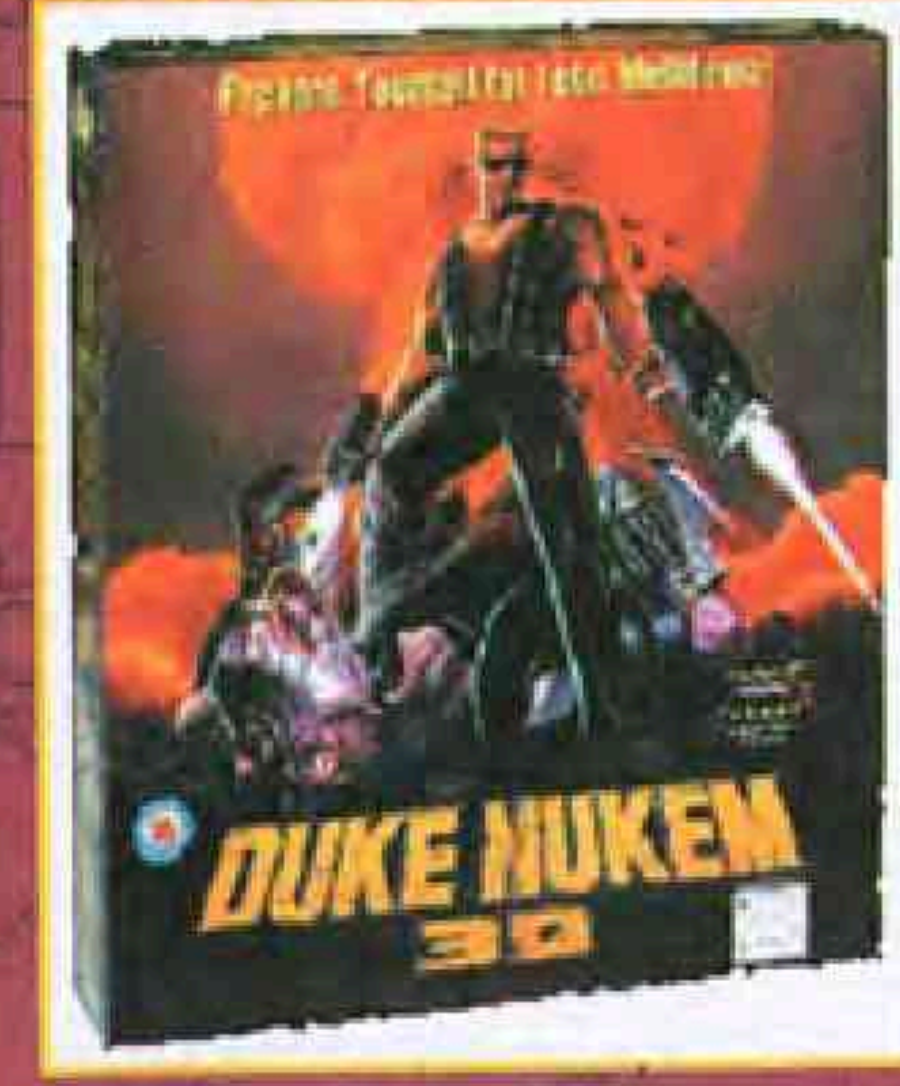
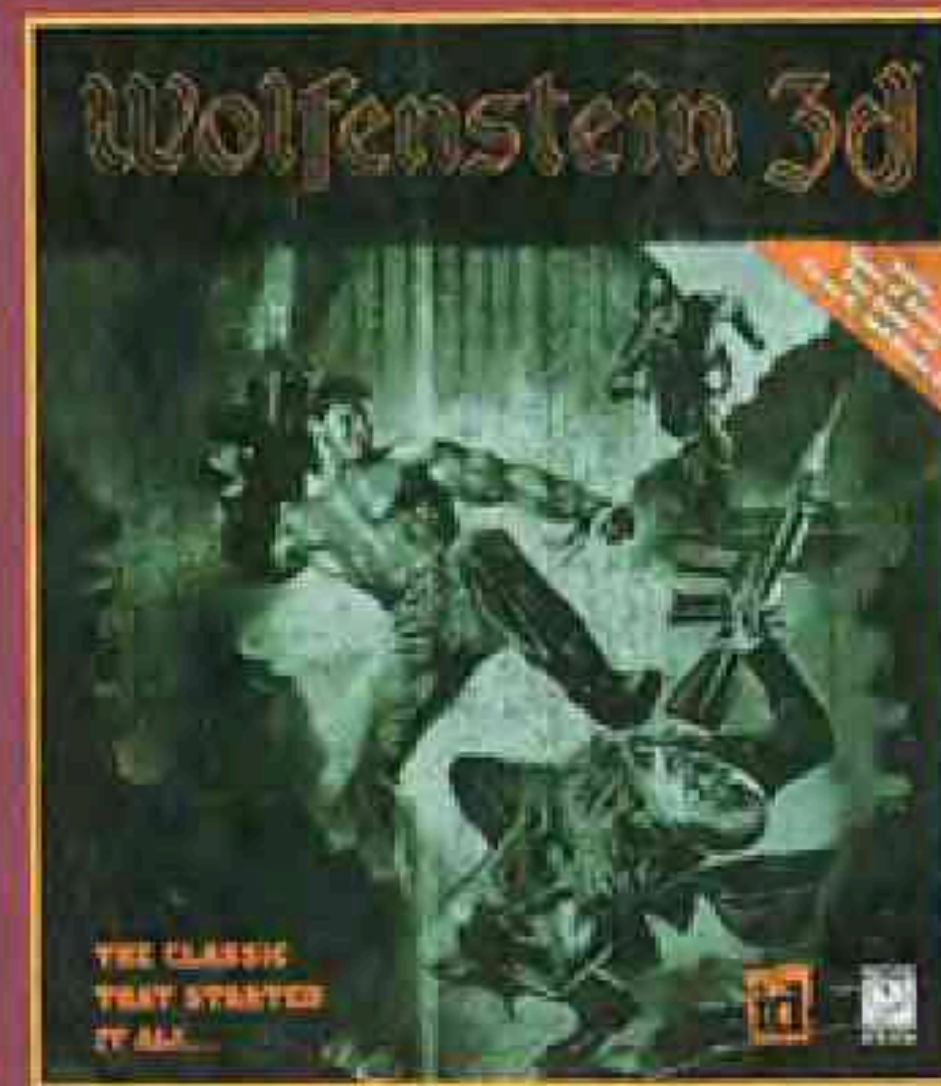
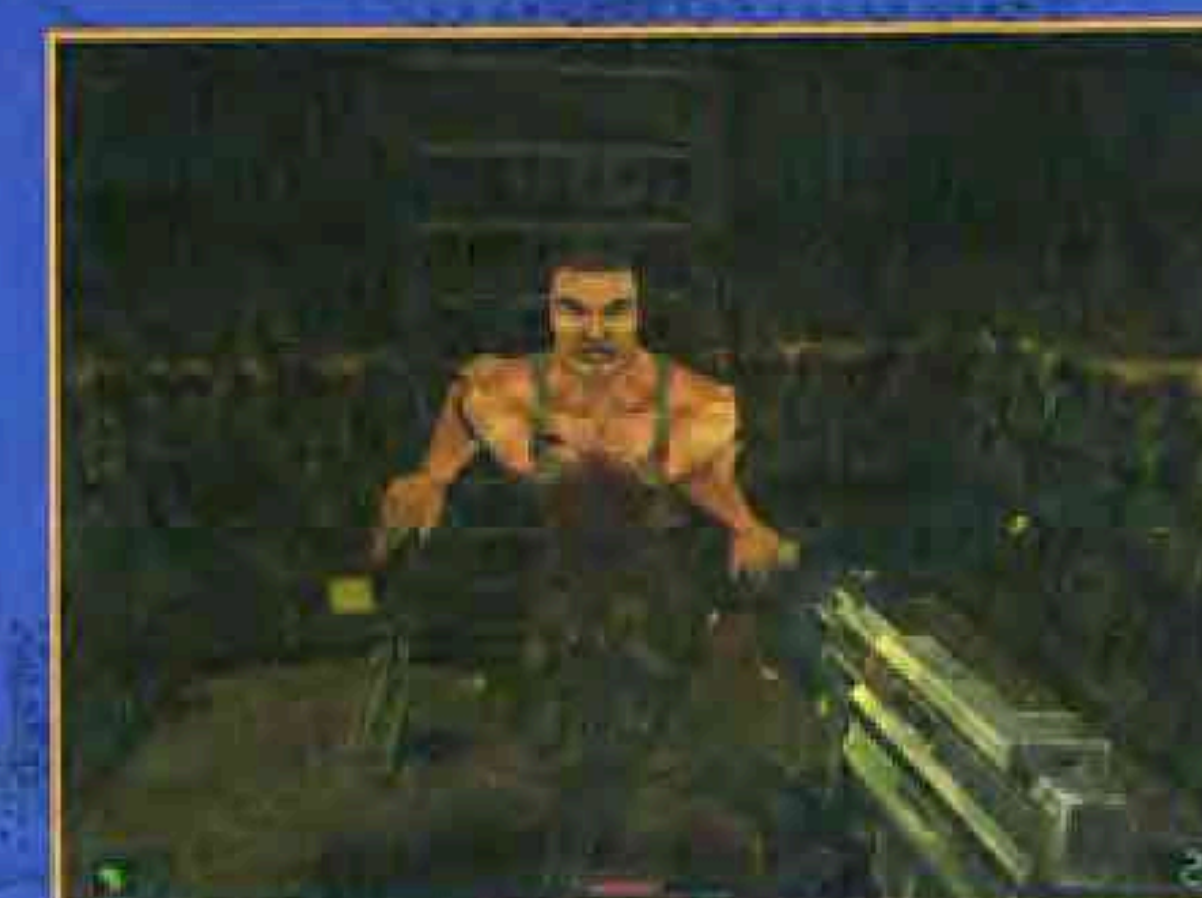
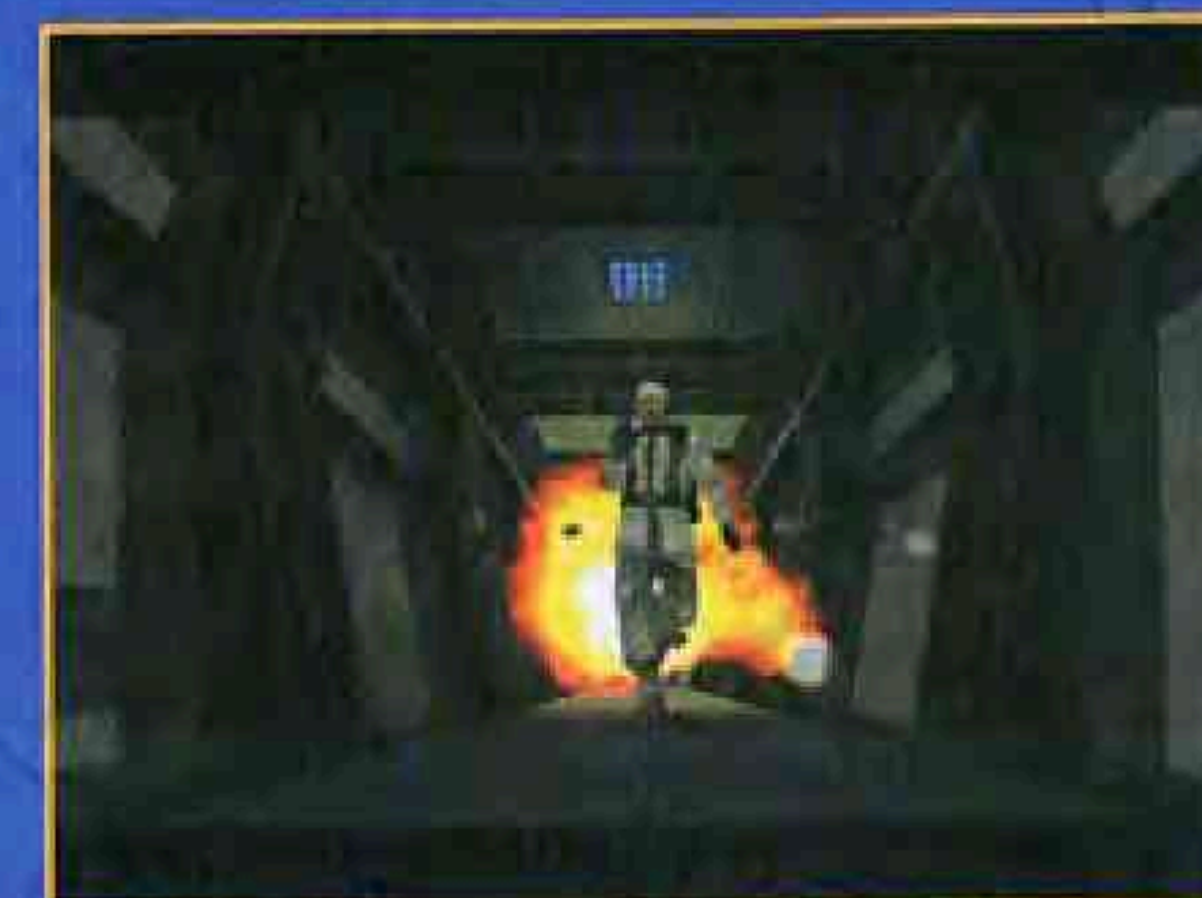
למה כל כך הרבה דיסקים? פשוט מאוד.

אמר פיתגורס: אם תיקחו את המשחק הכי
ארוך שאתם מכירים, תכפילו את אורכו
בריבוע, תוסיפו לו את הריבוע של עוד משחק,
או אולי, ורק אולי, תגיעו ל"שורש" מאורכו של



לינקים נבחרים

האתר הרשמי של הסרט: www.finalfantasy.com
האתר הרשמי של הסדרה: www.thefinalfantasy.com
האתר הלא-רשמי והמדהים של הסדרה: www.ffonline.com



מבית היוצר של חברת Eidos, שמכיל בנוסף לאקשן עוצר נשימה גם עלילה מעניינת. הסיפור מתחיל במילניום החדש, כאשר החברה האנושית במצב גרוע; מחלות ומעשי טרור נפוצים מאוד ומחלה מסתורית תוקפת את האנושות. בנוסף לכך קבוצת טרוריסטים מסתורית מחליטה לנסות לשלוט בעולם, כשהבעיה היחידה היא שאף אחד לא מאמין בקיומה.

Deus מפעיל אצלכם גם את המוח, בניגוד לכל שאר המשחקים מאותו ז'אנר שמאמצים רק את שרירי האצבעות. פה לא תצטרכו ללכת ולהרוג את כל מה שנמצא בדרככם מבלי לחשוב פעמיים. המשחק דורש הרבה יותר מחשבה, טקטיקה ובניית הדמות.

שני המשחקים האחרונים מתחרים אצלי על תואר משחקי השנה, ובסוף דצמבר נוכל לדעת מי ניצח.

ממציאות וירטואלית למציאות קרימינלית

לז'אנר משחקי הפעולה יש גם צד אפל יותר. שחקנים שחסרים להם כמה ברגים במוח מחליטים לפעמים לחקות את הדמויות האהובות עליהם, ומוציאים לסוג המשחקים הזה ולמשחקי המחשב בכלל - שם רע.

לפני מספר חודשים התפרץ מעריץ של המשחק Duke Nukem לבית קולנוע עם מספר כלי נשק, בדיוק כמו באחת מסצינות המשחק, והחל לירות באולם לכל עבר.

בנוסף לצנוזרה ולאזהרות אותן ספג SOF, ישנן מספר מדינות שאוסרות למכור את המשחק בתחום ריבונותן.

למרות כל אלה, ז'אנר ה-FPS הוא השולט כיום בתחום המשחקים, ולנו נותר רק לקוות שכמו שהפסיקו לרדת על סרטי הקולנוע ועל כך שהם גורמים ל אלימות, כך גם תפסק ההיטפלות לסוג משחקים זה. מופרעים, כפי שראינו בשבועות האחרונים, לא חסר, והם אינם צריכים תירוצים כדי להוציא את המופרעות שלהם החוצה.

גרפיקה מדהימה וטכנולוגיית אינטליגנציה מלאכותית שגרמה לאויבים לרדוף אחרי פרימן רק לפי רעשי התווה שלו, כל אלה הפכו את Half Life למשחק השנה של שנת 1999. Half Life: Opposing Force בא בעקבות ביקוש השחקנים לעוד חומר מהמשחק הזה. אפשר לחוות את הצד השני של המשחק (ומכאן הגיע השם לכותר). השחקן מצטרף לחבורת חיילים היוצאת בעקבות פרימן. המשחק לא חוזר כלל למקומות שהופיעו בחלק הראשון, ובעצם עמד כמשחק בפני עצמו.

הדור החדש

אחרי הגיע הכותר הכי אלים עד היום "Soldier of Fortune" הבנוי מגרפיקה מעולה הפועלת על המנוע של "Quake 2".

"Soldier of Fortune" מכיל 10 משימות ו-26 שלבי משחק. מטרת המשחק היא לנטרל ארבעה ראשי חץ גרעיניים שנשדרו ע"י ארגון טרור. השחקן מגלם את דמותו של ג'ון מולינס, שכיר חרב הנקרא ע"י הממשלה לעצור את הטרוריסטים.

האינטליגנציה המלאכותית במשחק מציאותית מאוד, ומתבטאת בעיקר בכך שיוצרי המשחק בנו את הדמויות כשגופן מחולק ל-26 אזורי פגיעה, מה שאומר שכל פגיעה במקום מסוים בגוף תגרום לתגובה שונה. פגיעה בברך למשל, תביא את האויב לקפץ בצעקות כאב במשך שניות אחדות, פגיעה ברגל באזור מסוים תעיף אותה מהמקום, פגיעה באזור המפשעה תגרום לאויב להתקפל בזעקות, פגיעה בראש תנטרל אותו במקום (ועוד מקבלים על זה אקסטרה נקודות). כמוכן שאפשר לעשות ווידוא הריגה ולהתעלל באויב עוד יותר. כל התיאור הזה בא להדגיש את האלימות הרבה המצויה במשחק, שעל הקופסה שלו מופיעה המלצה / אזהרה על היותו מיועד לגילאי 18 ומעלה, כשלצדדני אני נאלץ להסכים איתה.

זאת הסיבה שבעולם נמכר המשחק בשתי גרסאות: האחת בקופסה ירוקה בלי עודף אלימות, והשנייה אדומה ולא מצונזרת.

המשחק המוביל כיום בשוק הוא Deus Ex

לירות על מנת להרוג ההיסטוריה של משחקי הפעולה

המלחמה הגדולה

הגיבור הגדול מכולם, לפי דעתי, הוא Duke Nukem, מבית היוצר של מפתחי 3D Realms. דיוק אהב בחורות, במיוחד עם מחשוף נדיב, וצעק משפטים קליטים בזמן שירה באויבים שלו. שני החלקים הראשונים היו משחקי פעולה מהצד (פלטפורמה), אבל Nukem 3D, אפשר לנו לראות את המשחק מנקודת מבטו של דיוק. המשחק החל כאשר חיזורים השתלטו על לוס אנג'לס, כשכוכב נחסף דיוק ע"י היצורים הירוקים בחלק השני. דיוק חוזר לכדור הארץ כדי לנקות את כל הבלאגן, ואפילו עוברי אורח חפים מפשע לא גורמים לגיבור שלנו לנקפות מצפון כאשר הם נמצאים בקו הירי שלו. אגב, בקרוב מאוד דיוק יחזור אלינו בכותר חדש לפי.סי.

באותה שנה הוציאה חברת ID את האויב הכי גדול של דיוק - Quake. האחרון הפסיד בקרב הזה, למרות שניתן היה להסתכל עם הדמות לכל הכיוונים ולא רק ימינה ושמאלה, מה שנתן עולם תלת מימדי שלם. אחת הסיבות להצלחה של דיוק: המשחק כלל קללות גסות ועירום שגרם לכל חנון מחשבים לרקד מול מסך המחשב הביתי שלו.

ב-ID לא וויתרו, וב-1997 הגיע אלינו Quake 2, שכבר כלל תמיכה מלאה במאצים גרפיים וגרפיקה אדירה (יחסית לאותו זמן). ניתנה בו האפשרות למשחק רב משתתפים, ועד היום יש קהל גדול שמשחק בו בקהילות מקוונות. בסוף 1998 נכנסה חברת Sierra, שהתמחתה עד אותו זמן רק בקיוסטים, לתחום משחקי הפעולה מגוף שלישי. הכותר אותו היא הוציאה לשוק באותה שנה היה Half Life, שהמון שחקנים סבלו בגללו מחוסר שעות שינה בלילה. גיבור המשחק היה גורדון פרימן - מדען צעיר במעבדה לחומרים חריגים, שלא ממש ידע מה קורה מתחת להגליים שלו באותה מעבדה. בעת ניסוי שיגורי משהו השתבש, ופתאום חדרו חיזורים לכדור הארץ דרך חור ביקום. פרימן היה צריך לנסות לברוח מאותה מעבדה, מה שהתברר כמשימה לא כל כך קלה, היות ובדרך הוא צריך היה לחסל יצורים מהחלל החיצון שניסו לטרוף אותו, ולהימלט מהצבא שהחליט להשמיד כל ראייה לתקלה.

עלילה מעניינת בסגנון ספרי המדע הבדיוני,

"הטירה הנאצית" הינו שמו של משחק פעולה מגוף ראשון העולה כראשי באופן מידי, ברגע שמדברים איתי על משחקים מהז'אנר הזה. למה דווקא הוא ולא משחק אחר, חדש יותר או מתקדם יותר? לא יודע. אולי מפני שהוא היה הראשון מסוגו. והרי תמיד זוכרים את הפעם הראשונה...

מה עשה את סוג המשחקים הזה לכל כך מצליח ולכל כך נמכר ברחבי העולם, ללא הבדלי דת וגזע (המין נשאר בספק...) תשובה לכך ננסה לתת בשורות הבאות.

ההתחלה

ההיסטוריה מתחילה בחמישה במאי 1992, כאשר מתכנת בכיר מחברת Apogee החליט לעזוב אותה ולפתוח חברה משלו בשם 3D Realms. כעבור תקופה קצרה הוציאה החברה החדשה את Wolfenstein 3D, משחק שקיבל בארץ את הכינוי "הטירה הנאצית". אולי עצם הרעיון שהשחקן יכול להזדהות כל כך עם פעולת הריגת הנאצים, והחידוש בכך שרואים את המשחק מנקודת מבטה של הדמות, גרמו להצלחתו הגדולה ואף להפיכתו לאחד המשחקים המצליחים שנעשו בז'אנר. עד היום ישנם אתרי מעריצים רבים באינטרנט הסוגדים לו.

המכורים למשחק לא הסתפקו בגירסה המקורית, וייצרו לעצמם טלאים של ביוויס ובאטה, משפחת סימפסון ועוד כל מיני דמויות סלוויזיוניות, שגרמו לעניין מחודש במשחק.

כשנה לאחר מכן, בשנת 1993, פיתחה חברת ID את Doom (דום), שחולל מהפכה נוספת בתחום. המשחק הכיל גרפיקה טובה יותר, עלילה משופרת והרבה יותר חרג, דם וכלי נשק. ב-1994 יצא לשוק משחק ההמשך בסדרה (ואם אפשר לקרוא למשחקים אלה "משחקי המשך", היות והעלילה לא בדיוק משחקת כאן תפקיד גדול), שהיה דווקא הרבה יותר מעניין. קודם כל הוא זכה להצלחה גדולה יותר מהמשחק הקודם, והיה הראשון שאפשר משחק רב משתתפים ברשת. אז כן, ניתן לומר גם עליו את הקלישאה ש"הוא הקדים את זמנו". ב-1995 הגיעה אלינו גירסה מיוחדת ל-Windows 95, שהעבירה את המשחק מפלטפורמת הדוס. אפילו היום ניתן למצוא גירסה למשחק על גבי קונסולת הפלייסטיישן במחיר סביר מאוד, יחסית למחיר הכותרים החדשים.



Wolfenstein
ככה הכל התחיל.



Doom
ה-Shotgun המפורסם.



Doom2
איוו נוסטלגיה.

מבצע מנויים בשלשה צבעים

המסלול הצהוב

למנויים ותיקים
צריך מנוי חדש לווז
וגם אתה וגם חברך
תזכו בספר מסדרת
ספרי הארי פוטר לפי
בחירתכם!

הארי פוטר
לפי בחירתכם!



המסלול הכחול

מתחברים לנטוויזן במנוי
הכולל 8 שעות אינטרנט
בחודש ב-1.99\$ (2.328\$ כולל
מע"מ) למשך שנה. מחיר
כל שעה נוספת 1.5\$ (1.75\$
כולל מע"מ) ומקבלים את
משחק המחשב

דיאבלו 2
במתנה!



המסלול האדום

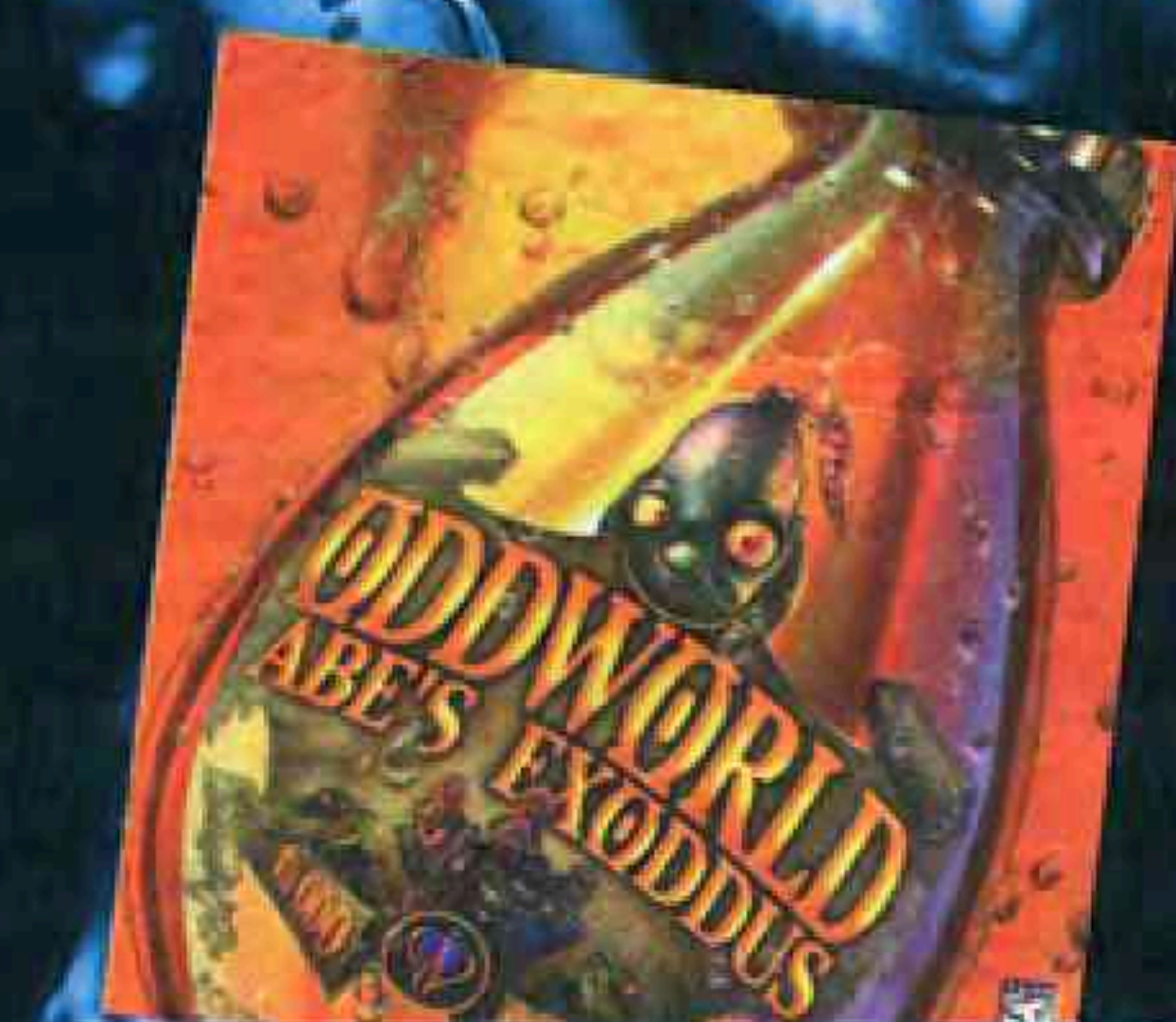
מתחברים לנטוויזן
במנוי הכולל:
גלישה ללא הגבלה
ב-19\$ לחודש, למשך
6 חודשים,

ומקבלים מנוי
WIZ לשנה מתנה!



בחר את המסלול המתאים לך וחייג: 1-800-220-840

ספקי התקנת המכשיר ותנאי השירות של נטוויזן. המחירים אינם כוללים מע"מ. המבצעים למנויים חדשים ומחדשים. מבצע הארי פוטר עד גמר המלאי וכולל את כל ספרי המדמות. לא כולל דמי משלוח.



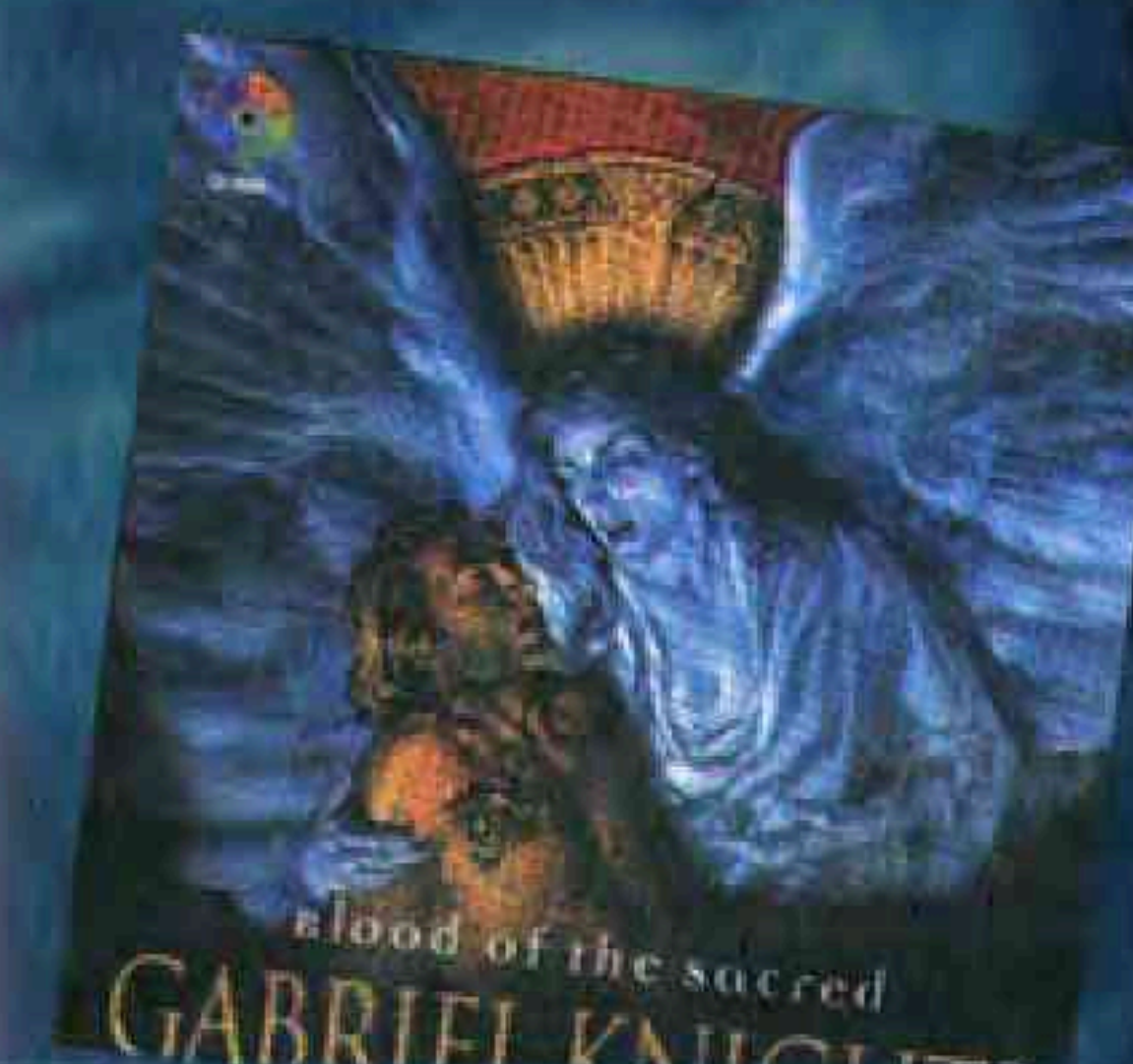
ODDWORLD



MACH WARRIOR 3



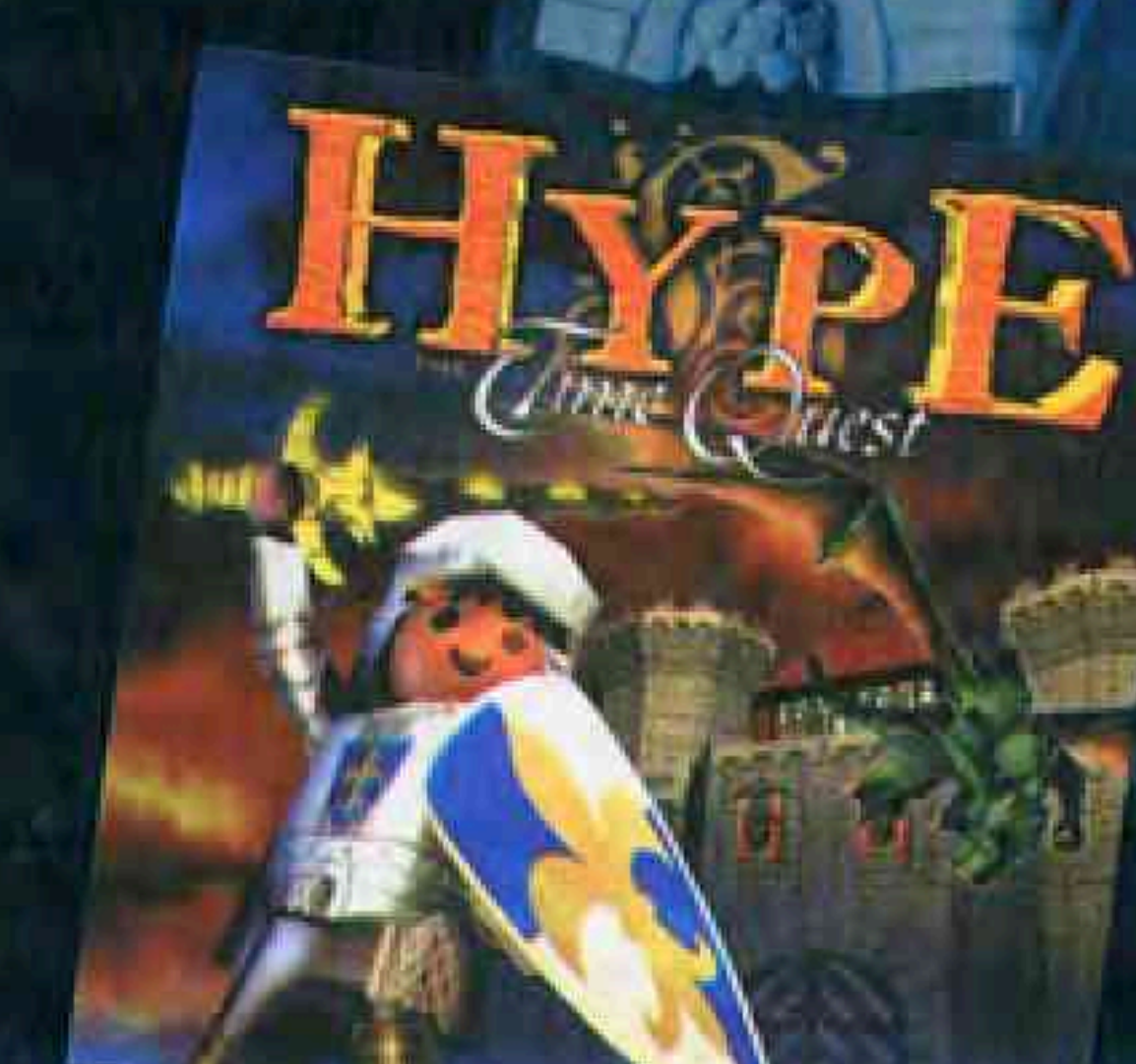
TONIC TRUBLE



GABRIEL KNIGHT 3



RAYMAN 2



HYPE

מבצע המנויים

שמשאיר את

כו-לם מאחורי!

אז למה בעצם לעשות מנוי ל-WIZ?

- 1 כי מה יותר כיף ופשוט מלזכות ליחס המגיע לכם ולקבל את העיתון הטוב ביותר בארץ למשחקי מחשב, טלוויזיה, תפקידים ואינטרנט, היישר לתיבת הדואר שלכם לפני כולם.
- 2 כשאתם חותמים למנוי על 12 גיליונות, אתם מקבלים בנוסף ל-12 המשחקים המצורפים גם את הזכות לבחור מבין אחד מששת המשחקים הבאים:
- 3 מבצעי הטבות מיוחדים למנויים.
- 4 מחיר מנוי - 299 ש"ח.

1 - 8 0 0 - 2 2 0 - 8 4 0

ה ת ק ש ר ו ע כ י ו

* המבצע מוגבל עד גמר המלאי.



מתרחשת הזיכרון עוצר את המחשב, לפני שנוק נוסף ייגרם. לפעולה נוספת זו יש מחיר בביצועים, שיוורדים ב-2-3%.

איפה ה-8MB שלי?

במחשב שלי אמורים להיות 64MB של זיכרון RAM. אך המערכת מציגה 56MB בלבד. לאן נעלמו 8MB?

תופעה שכזאת מתרחשת כאשר לוח האם של המחשב שלך מכיל כרטיס מסך מובנה, שמשמש בזיכרון הכללי של המחשב. כך, אם כרטיס המסך תומך ב-4MB, אזי יוצגו רק 60MB של זיכרון, ואם כרטיס המסך שלך תומך ב-8MB, אז יוצגו 56MB של זיכרון. אגב, לחלק מכרטיסי המסך המובנים יש זיכרון נפרד, והם לא משתמשים בזיכרון הכללי של המחשב. נפתרה התעלומה?

אם נתקלתם בבעיה, המחשב נפל, התקליטור לא עולה, המאוורר עושה קולות של חתול - drwiz@hotmail.com

השלישי והרביעי. שבבי זיכרון מסוג DIMM אפשר למקם בכל מקום פנוי, אך עדיף למלא גם אותם לפי הסדר.

מה ההבדל בין זיכרון RAM מסוג Parity לעומת ECC?

האם יש הבדל בין זיכרון RAM מסוג Parity לעומת זיכרון RAM מסוג ECC? אמרו לי שזה אותו הדבר, אבל שמתי לב שיש הבדל במחירים ובביצועים. האם תוכל להרחיב בנושא?

שני סוגי הזיכרון הללו מבצעים בדיקת שגיאות על הפעולות בזיכרון, אולם בכל זאת יש ביניהם הבדל מסוים. זיכרון RAM מסוג Parity מזהה ומתקן שגיאות של סיבית אחת (סיבית - מעין מתג ששווה ל-0 או ל-1. הצורה הבסיסית ביותר לשמור מידע). זיכרון ה-Parity עושה זאת בצורה שקופה למשתמש, מבלי לפגוע בביצועי המערכת.

לעומת זאת, זיכרון מסוג ECC עושה פעולה זהה לפעולת זיכרון ה-Parity, אך בנוסף הוא יכול לזהות שגיאה במספר רב של סיביות. שגיאה שכזו היא מאוד נדירה, אך כאשר היא

מה ההבדל בין SIMM ל-DIMM?

בפעם האחרונה שהייתי בחנות המחשבים המקומית ורציתי לרכוש זיכרון נוסף למחשב שלי, המוכר שאל אותי אם יש לי זיכרון מסוג SIMM או DIMM. ראשית, רציתי לדעת כיצד אפשר לברר זאת ובנוסף אני מעוניין לשמוע על ההבדל בין שני סוגי זיכרון אלו.

שבבי זיכרון מסוג SIMM הם הסטנדרט הישן. לשבבים אלו שתי תכונות מרכזיות: ראשית, שבבי SIMM מורכבים מ-70 פינים. שנית, שבבים אלו תמיד עובדים בזוגות. זאת, לעומת שבבי ה-DIMM החדשים יותר שמגיעים בתצורה של 168 פינים (ארוכים יותר ודקים יותר מה-SIMM), ולא חייבים להכניס אותם בזוגות. רוב המחשבים החדשים מגיעים עם שלושה או ארבעה מקומות פנויים עבור שבבי זיכרון מסוג DIMM.

אגב, כאשר מתקינים שבבי זיכרון מסוג SIMM, חייבים למלא בעזרתם את המקומות הפנויים לפי הסדר - אי אפשר למלא את המקום הראשון והאחרון, אלא את המקום הראשון והשני ורק לאחר מכן את המקום

Socket 370: מערכת שבבים זו נמצאת בשימוש על-ידי מעבדי סלרון CuMine, מעבדי סלרון PGA ישנים, מעבדי פנטיום 3 ומעבדי Cyrix III. קיימים שני סוגים של מערכת שבבים זו: הסוג הישן יותר מתאים לסלרונים ישנים ולשבבי Cyrix, בזמן שהסוג החדש מתאים לסלרונים חדשים ולמעבדי פנטיום 3 בתצורת FC-PGA.

Slot A: מערכת שבבים זו מתאימה למחשבות של מעבדי Athlon.

Socket A: מעבדי Thunderbird Athlon - משתמשים במערכת שבבים זו. אגב, מערכת שבבים זו הגיעה לא מזמן לשוק, ומעניין לראות איך היא תשתלב בשוק העמוס של לוחות-האם.

Super 7 או Socket 7: מערכת שבבים זו ישנה למדי ומתאימה למעבדי פנטיום, פנטיום AMD K6-1 ו-MMX. אין תוכניות לעדכן את מערכת השבבים הזו, מה שדי מבטיח שהיא תיעלם מן העולם בקרוב.

מה קורה בתוך המחשב שלי?

רציתי לדעת האם קיימת דרך פשוטה לברר מה המחשב שלי מכיל. בפרט, הייתי רוצה לדעת את מהירות המעבד והזיכרון ואת כמות הזיכרון. האם קיימת דרך פשוטה לברר זאת?

אתה יכול לפתוח את המחשב ולנסות להבין קצת ממה שרשום על הרכיבים, אבל זאת דרך מסובכת למדי. דרך פשוטה הרבה יותר היא להוריד מהרשת תוכנה שבודקת את ביצועי המחשב. ברשת קיימות אינספור תוכנות שכאלו (וכמעט כולן חינם או לפחות חינם לתקופת ניסיון מספקת), אך הדוקטור ממליץ על תוכנה בשם Sandra. את התוכנה הזאת אפשר להשיג בכתובת <http://www.sissoftware.co.uk>, אך זיכרו שקיימות תוכנות נוספות במידה והתוכנה הזו לא מוצאת חן בעיניכם.

האם אפשר לערבב בין שבבי זיכרון במהירות שונה?

במחשב שלי יש שבבי זיכרון במהירות איטית (66MHz) ורציתי לדעת אם אפשר להוסיף שבבי זיכרון במהירות גבוהה יותר (100MHz). לוח האם שלי תומך במהירות זו, ואני תוהה אם אפשר לערבב שבבים במהירות שונה, או שמא עלי להיפטר משבבי הזיכרון הישנים?

בעיקרון, אפשר לערבב שבבי זיכרון במהירות שונה, בהתאם למגבלות שמציב לוח האם. עם זאת, זכור שהזיכרון יעבוד במהירות הנמוכה מבין שבבי הזיכרון, ולכן אני ממליץ פשוט לרכוש זיכרון חדש במהירות גבוהה.

השולחנו
le 3"i וויז



אני נאלץ להודות שטעיתי! בשוק יש המון סוגים שונים של לוחות אם שמבוססים על מערכות שבבים שונות (Chipsets), ואין לי מושג מה מתאים למה ומה כדאי לקנות.

אני חייב להסכים איתך בקשר לבלגאן בשוק לוחות האם, ולכן קיבצתי מעט מידע על כל מערכת שבבים (Chipset) של לוחות האם השונים:

(שימו לב: Slot תמיד מתאים למעבדים בתצורת מחשבת, בזמן ש-Socket מתאים למעבדים "רגילים").

Slot 1: מערכת שבבים זו נמצאת בשימוש על-ידי סלרונים ישנים ומעבדי פנטיום 2 ו-3. לוח-אם זה מתאים למעבדים שמגיעים במחשבות של Intel.

הדוקטור טיפ-טיפה חולה כרגע, אבל אין דבר העומד בפני הרצון! הדוקטור שלכם אוכל וירוסים לארוחת בוקר, 38.5 - מעלות חום לא מפחידות אף אחד - בעזרת שמירת פוך, תה ומקלדת אלחוטית הדוקטור יכול להמשיך לתפקד ולטפל בכל בעיות המיחשוב שלכם. הפעם נעסוק בהרחבה בנושא הזיכרון ששוכן לא רחוק מהמעבד שלכם, אך תחילה נעשה סדר בתחום לוחות האם.

מישהו תבין את הג'ונגל של לוחות האם?

כאשר החלטתי לשרדג את המחשב שלי, החלטתי דבר ראשון לבחור לוח-אם חדש. חשבתי שפעולה זו תהיה פשוטה למדי, אך

A Brave New Fast World

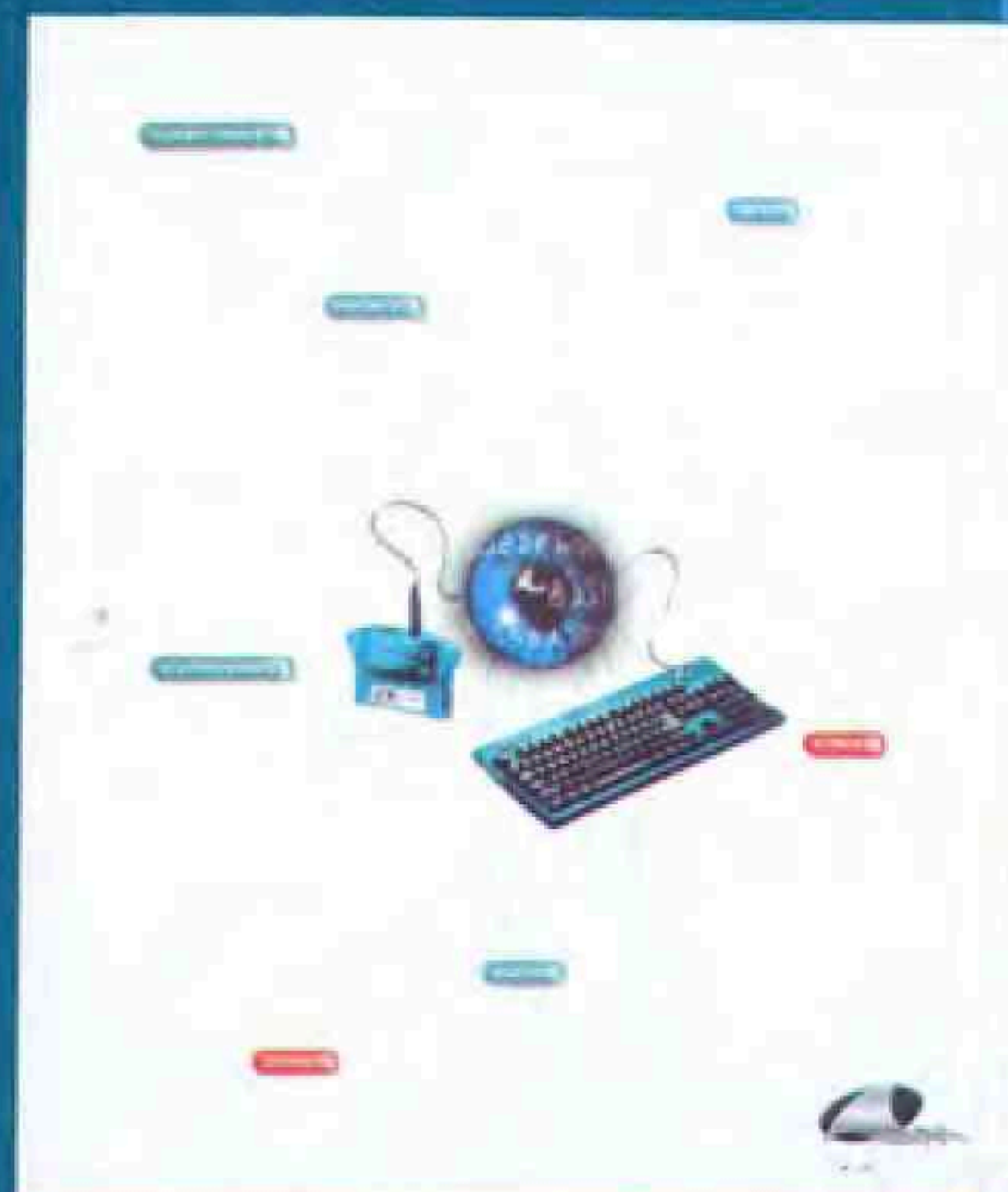
א ת ה י ה ?

מאת: אורן רביב

חידות. אין דבר המפעיל יותר את האשו של אדם מאשר חידות. ניתן למצוא אותן במיתולוגיה היוונית, כשהספינקס חד אחת לאדיפוס, ועד לתחרות מורטת העצבים בין בילבו לגולום ב"הוביט". מה שיפה בכל עניין החידות, הוא האפשרות לפתור אותן במעט היגיון פשוט.

אם נסתמך על ההנחה הנ"ל, נוכל לחשוב שחייבת להיות סיבה הגיונית שבישראל, הנחשבת למעצמת היי-טק ברחבי העולם, משתמשים עדיין אנשים במודמים אנלוגיים וגולשים במהירויות איטיות להחריד. סיבה זאת צריכה להיות ברת הבנה לכל אדם עם מעט שכל בקודקודו.

כמה חבל, אולם זוהי חידה שגם טובי המוחות עדיין לא הצליחו לפצח. חלקם יאמרו פוליטיקה, חלקם יצדדו דווקא בהשפעת בעלי חון ואחרים המבקשים יתרון לחברתם, וחלק קטן יטען כרגיל שהכל חלק מקונספירציה גלובלית הכוללת אנשים ירוקים וקטנים. קשה מאד לכתוב כתבה שתסקור את שוק התקשורת בארץ בצורה טובה. מהרגע בו



שלחת את קובץ ה-Word למערכת ועד שהעיתון יוצא חם מהדפוס, יוצאות עשרות הצהרות שונות ממשרד התקשורת או האוצר, וכל חברה מנסה לשנות את אסטרטגיית השיווק שלה בהתאם להצהרות אלה על מנת לזכות בחסדי הממונים.

לכן התלטנו שעדיף לסקור את נושא התקשורת מבחינת התשתית הטכנית. לא משנה מה היא מהירות התפתחות הטכנולוגיה, לפחות אנחנו יודעים שבשבועיים הקרובים אף אחד לא יחפור בכל העיר ויחליף אותה. כשה מגיע לעבודה פיסית קשה, אנחנו תמיד יותר עצלנים.

סקירת שיטות העברת הנתונים

כבלים

העברת שירותי אינטרנט באמצעות רשת הכבלים מתבצעת באמצעות מודם "יושב" על תשתית הכבלים שבבית הלקוח, כשפוטנציאל מהירות ההעברה בשיטה הזאת נע בסביבות ה-40 מגה-בייט לשנייה מהספק ללקוח.

תשתית הכבלים שונה במידה משמעותית מתשתית הטלפוניה, היות ובמקור היא תוכננה לשידור נתונים בכיוון אחד בלבד, כשכל אחד מהמנויים באיזור מסוים מקבל בדיוק את אותו "סיונפלד" כמו שכנו.

40 מגה-בייט לשנייה הם בכל זאת קצת יותר מדי ממה שהמשתמש - אפילו זה שמוריד 20 שירים בו זמנית מ-Napster - צריך. על כן תחולק הקיבולת בין מספר גדול של מנויים, כמה עשרות.

השאלה המתבקשת היא איך בדיוק יתחלקו המנויים בשירות. הפתרון הקיים כיום בעולם הינו תשלום נוסף לחברות הכבלים כדי לקבל עדיפות מסוימת לגבי הגולשים האחרים.

אלחוטי

ישנם מספר שירותים הנכנסים תחת הכותרת הזאת. הראשון והמדובר יותר בימים

אלה הוא ה-Wireless Application Protocol, WAP. באמצעות שיטה זאת ניתן לספק שירותי אינטרנט וכל הקשור בהם לטלפונים סלולרים.

השירות השני הוא העברת נתונים דרך הלוויין, כשגם באמצעות השיטות האלה ניתן לספק קצב העברת נתונים מהיר למספר גדול יחסית של מנויים הפרוסים על גבי שטח נרחב.

מודם אנלוגי

מודמים כאלה משתמשים בתשתית התקשורת כמו שהיא. אין צורך בשום שדרוג או תשלום על רכיבים מיוחדים. המודמים האנלוגיים פשוט ממירים את האותות הדיגיטליים לאנלוגיים ולהיפך. הצורך היחיד בתקשורת שכזאת היא שלכל אחד מהצדדים יהיה מודם שיעשה את אותה פעולה. בעקבות כך, מוגבלים המכשירים האלה בכמות המידע שהם יכולים לקלוט ולשדר - עד 56 קילו-בייט בשנייה. כשרוחב הפס הוא רק 3,000 הרץ (היות והוא משמש לשיחות ווקאליות), ישנו טווח מוגבל מאד לכמות המידע שיכול להיות מקודד ולהשלח דרך הרשת. כיום דרישות המשתמשים גבוהות בהרבה, כך שזהו באמת עולם הולך ונעלם.

ADSL

צירוף האותיות ADSL, נורק לחלל החדר כל אימת שמישהו רוצה להראות שהוא מתמצא במפת התקשורת העתידית. ראשי התיבות של השם עומדות במקום: Asymmetric Digital Subscriber Line, שדרוג קווי הטלפון הקיימים להעברת מידע אודיו ווידאו במהירות גבוהה. באמצעות ה-ADSL ניתן להעביר עד 6 מגה-בייט בשנייה למנוי, ועד 832 קילובייט בשנייה בתקשורת דו-כיוונית, ההיינו מהמרפזיה ללקוח ולהפך.

קצב העברת נתונים שכזה גדול פי 50 ויותר מהמהירות הנהוגה כיום בקווים הכי מהירים ש'בוק' מספקת, ובשביל רוב הלקוחות הפרטיים

היא תהיה מעל ומעבר לדרוש.

מהירות שכזאת תשנה במלוא מובן המילה את הצורה בה נגלוש, שכן סרטים, מוסיקה ותוכנות כבדות יוכלו לעבור אל המחשב האישי שלנו תוך מספר דקות לכל היותר.

מעגל ADSL מחבר בין שני מודמים התומכים בשיטת השידור הזאת ויוצר שלושה ערוצי תקשורת על גבי תשתית קו הטלפון הקיימת. ערוץ הורדה מהיר דו-כיווני (6 מגה-בייט לשנייה), ערוץ לתקשורת דו-כיוונית איטי יותר התלוי בתשתית הקווים הקיימת (832 קילו-בייט לשנייה) ובנוסף לכך גם ערוץ POTS (כשהשם החביב הזה מסמל דווקא Plain Old Telephone Service) או ISDN. האחרון מוגן באמצעות פילטרים מיוחדים מהמודם הדיגיטלי, כך שללקוח מובטחת תקשורת כלשהי גם אם חיבור ה-ADSL יפול.

ישנם סוגים שונים של מודמים דיגיטליים הפועלים במהירויות שונות, כשהמהירויות נעות בין 1.5 מגה-בייט לשנייה ועד ל-6.1 מגה-בייט, אולם יש להדגיש כי ככל שמהירות העברת הנתונים גדולה יותר, כך יורד המרחק המקסימלי מן המרכזיה המקומית אליו ניתן לשדר.

where no 56k modem has gone before

To boldly go

מלבד בחירת הלקוחות לאיזה שירות הם ירצו להתחבר, ישנם גורמים סביבתיים שלא ניתן יהיה להתעלם מהם.

איזורים המרוחקים מעל 4 ק"מ מהמרכזיה, יצטרכו להשתמש בתשתית הכבלים לצורכי העברת נתונים מהירה. כיום יש בעולם חברות רבות המנסות להגדיל את המרחק המקסימלי אליו יכול האות הפועל בשיטת ה-ADSL להגיע, אולם מי שירצה להתחבר במהירות כבר באותו יום של אישור הצעת חוק התקשורת החדש בכנסת, יצטרך קודם כל להסתכל סביבו ולראות היכן הוא ממוקם.

משקדים ואזורי תעשייה בהם אין לכבלים תשתית, יאלצו ככל הנראה לבחור בשיטת ה-ADSL.

האפשרויות הגלומות בטכנולוגיות הפס הרחב יגרמו להאצה בשוק ספקי התכנים ברשת. אם עד עכשיו כל מה שניתן היה להעביר הוא מידע טקסטואלי, הרי שבמצב האוטופי לו אנו צפויים ניתן יהיה להעביר תכנים בצורה אחרת לגמרי.

אתרי החדשות

כבר היום עושים רוב אתרי החדשות ברשת שימוש בכתבות מצולמות, אולם אנחנו בדרך כלל יכולים להנות מהם רק באיכות הנמוכה ביותר. כתבות מצולמות, יחד עם כתבות טקסט, כשלאלה מצטרפים מנועי סקרים המאפשרים לנו לראות את התוצאות בזמן אמת וקבוצות דיון בהם מעלים דעות על אירועי היום, כל אלה ישנו בעתיד את הדרך בה נצפה באירועים המרכזיים על סדר היום.

שידור של יום בחירות לכנסת במדיה כזאת, בה העורכים נמצאים עם האצבע על דופק הציבור ויכולים לערוך סקרי ענק, יוכל אולי למנוע טעויות מביכות דוגמת שידורי מערכת הבחירות של 1996.

ASP

סוג חדש של חברות שעשו לצמוח בארץ כאשר תשתית התקשורת בארץ תשתווה לרמה של המדינות המערביות המתוקנות, הוא חברות ה-ASP - Application Service Provider. חברות אלה קונות זכויות למוצרי תוכנה, ומשכירות אותן ללקוחות לפרק זמן מסוים תמורת תשלום.

נניח שבעל עסק מסוים נזקק בדחיפות ובאופן חד-פעמי לתוכנה כמו Coral Draw,



אך הוא איננו מעוניין לשלם את המחיר המלא עליה. (זאת בהנחה שהוא לא מבקש מהבן של השכנים שיצרוב לו אותה). במצב כזה הוא פונה לחברת ה-ASP, משלם תמורת חודש שימוש ומקבל סיסמה המאפשרת לו להשתמש בתוכנות הנמצאות על שרת חברת ה-ASP.

בארצות בהן ישנה הקפדה, הן מצד רשויות אכיפת החוק והן מצד הצרכנים, על זכויות היוצרים נחשבות החברות האלה כהצלחה. השאלה היחידה היא - איך יתייחסו בני העם הנבחר, הרגילים לצרוב מכל הבא ליד, לשירות החדש.

תרבות הפנאי

Gaming

תעשיית משחקי המחשב הרוויחה בשנה שעברה בארה"ב יותר מהסרטים המושקעים שהוליווד הנפיקה, והשוק הזה רק ילך ויתפתח עם כניסת שירותים שיוכלו לתמוך בצורה טובה יותר במשחקים מרובי משתתפים. כיום לא יוצא משחק מחשב לחנויות מבלי

שיתמוך במשחק דרך רשת האינטרנט, אם אלו משחקי תפקידים כמו Diablo 2, בהם ניתן ליצור חבורה של אנשים בני לאומים שונים שיחקרו את עולם המשחק ביחד, ואם אלה משחקי פעולה כמו ה-Unreal Tournament בהם יוכלו בני מדינות שונות להמשיך ולפוצץ אחד את השני, אולם רק על גבי צג המחשב. חברות שיקימו למטרה זאת, יציבו שרתים שיתמכו בסביבות המשחק האלה בצורה הטובה ביותר ואף ישווקו סביבות מיוחדות המתאימות במיוחד למשחק מרובה משתתפים.

מוסיקה

תקשורת במהירות כזאת תאפשר לנו להוריד את כל הדיסק האהוב עלינו, ולא רק שיר נבחר ממנו, תוך מספר דקות.

יחד עם כניסתם של נגני ה-MP3 נוכל להוריד במהירות את קבצי המוסיקה שרכשנו למכשיר נייד, וכך אולי יחתם הגולל על מכשירי ה-CD וכבר לא יהיו באוטו צ'יינג'רים שקפיצו דיסק בכל פעם שעולים מהר מדי על פס האטה.

העתיד כבר כאן?

כפי שכבר הזכרנו בתחילת הכתבה, עדיין לא ברור מתי תתחיל המהפכה.

'בזק' כבר מפעילה ניסוי בקווי ADSL בקרב תושבי שכונות בתל-אביב, ברעננה ובירושלים, כשהמשתתפים המאושרים כבר מספרים על הורדת תוכנות עתירות מגה-בייטם תוך שניות מועטות.

עם זאת, העלו בכירים במשרד התקשורת את הטענה כי אם ניתן להבטיח רישיון להפעלת השירות לפני כולם, היא תשתמש בעוצמתה ובתשתיות השייכות לה כדי להשתלט על השוק. כשמדובר ב'בזק' אסור גם להתעלם מוועד העובדים החזק של החברה, הדורש את הסדרת תנאי העסקת העובדים לפני פתיחת השוק לתחרות.

הבעיה עם רישיון חברות הכבלים היא קצת יותר מורכבת. כפי שהסברנו, תשתיות הכבלים מיועדת במקור לשידור חד-כיווני, ודרושה השקעה כספית גדולה מאד על מנת להפוך אותה לדו-כיוונית. אם הן לא יקבלו לפחות אופציה לחידוש זיכיון לתקופה ארוכה, אין סיבה ש'מת"ב', 'תבל' ו'ערוצי זהב' יסקיעו יותר מדי כספים בשדרוג התשתית.

בפועל, אומנם יש כבר קבוצות ניסוי המחברות לאינטרנט בדרך זאת, אבל הדבר נעשה כנראה מראייה עיסקית נבונה הגורסת שעדיף להיות מוכנים לכל.

במידה ו-YES תחליט להיכנס אף היא לתחום, היא תצטרך לספק חבילת התקשורת במחירים טובים במיוחד, שכן במקרה הספציפי של אספקת שירותי אינטרנט דרך הלוויין, גם מכשיר הטלוויזיה יהיה תפוס וגם קו הטלפון (כדי לספק תקשורת חוזרת או לשלוח דואר אלקטרוני).

סיפור הבריא

המיוחסות לו.

כאן נתקלו מפתחי השפה בבעיות: למשל מה לעשות בטיפוסים מסוג שונה אמנם, אך המכילים הרבה תכונות ופעולות משותפות?

בעיה אחת במבנה הזה היא כפילות הנתונים שבשני האובייקטים, המיותרת לחלוטין.

בעיה קשה יותר נוצרה כאשר ניסו לכתוב תוכנית שתיצור אובייקט מאחת משתי המחלקות.

כדי ליצור אובייקט כזה, חייבים להגדיר תחילה משתנה מטיפוס המחלקה של האובייקט שאנו רוצים ליצור.

מה קורה אם אנו לא יודעים מראש מאיזה טיפוס יהיה המשתנה הזה? (למשל במקרה והתוכנית קולטת מידע מהמשתמש, שקובע איזה אובייקט ייווצר)

בכל מקום בתוכנית שאנו משתמשים במשתנה הזה, נצטרך לשאול במה בחר המשתמש, דבר לא נוח שלא בא כלל בחשבון. בצד להם, פנו מפתחי השפה לדוגמאות מחיי היומיום, וכאלו לא חסרו להם.

קחו לדוגמא את משרדי הממשלה: משרד האוצר, משרד החוץ, משרד הפנים, משרד הביטחון, משרד התחבורה ומשרד הבריאות. לכולם תכונות משותפות, מכוניות שרד, פנסיה לכל החיים, סגני שרים, מנהלי לשכה, מזכירות, דוברים, יח"צנים ועוד, ועם זאת לכל אחד הייחודיות שלו, תהא אשר תהא.

המבנה יצר בעיות שונות, כמו למשל כיצד תדע מחלקת התה באיזה שעה נהוג לשנות בכל משרד, וכיצד ידע מחלק הסנדוויצ'ים מתי לבוא? מפתחי שפת ++C פתרו את הבעיה בכך שיצרו את מושג הירושה. ירושה אומרת, שמחלקה מטיפוס אחד יכולה לרשת מחלקה מטיפוס שני ואוטומטית היא מקבלת את תכונותיה ואת הפעולות אותן היא יודעת לבצע.

בכך פתרו את בעיית כפילות המידע, משום שכל התכונות והפעולות המשותפות לשני טיפוסים הוגדרו במחלקת האב, והטיפוסים השונים היו בעצם הבנים שירשו את תכונותיו של האב, תוך כדי שהם מוסיפים בתוכם דברים ייחודיים להם עצמם.

בעיית זהו האובייקטים נפתרה ע"י שכלול הירושה, ואפשר ירושה ממחלקה וירטואלית.

מחלקה וירטואלית היא מחלקה שמגדירה פעולות מסוימות, אך אין בה מימוש לאותם פעולות (לפחות לחלק מהפעולות, תנאי הכרחי לכך

מטיפוס כזה ניתן ליצור אובייקט, ולהפעיל עליו את הפעולות המשך בעמוד הבא



מאז ומתמיד תהא האדם על מוצאו. תיאוריות רבות נכתבו על היווצרות כדור הארץ והחיים על פניו, מן התיאוריה הגורסת שהעולם נברא בשבעה ימים, ועד למפץ הגדול ותיאוריות האבולוציה (האמת נמצאת אי שם).

תיאוריה נוספת מדברת על האלים הקדמונים שיצרו את העולם ואת בני התמותה שבו, כדי להשתעשע במעשה ידיהם.

למי שמתעניין במיתולוגיה ומחפש חומר בנושא, האתר הבא:

www.cybercomm.net/~grandpa/gdsindex.html
מביא סקירה של האלים המקובלים בקרב עמים שונים ותרבויות שונות שנושאים בחובם מעשיות, אגדות עם ואמונות שונות.

האתר טקסטואלי ברובו ולא מרשים אמנם בעיצוב, אך עשיר בתכנים. כיצד יצרו האלים את העולם ואת כל אשר בו? השיטה הייתה פשוטה: תחילה הגדירו טיפוסים שונים שיאכלסו את העולם החדש, ולכל טיפוס כזה ייחסו תכונות מסוימות שיאפיינו אותו. מהרגע שטיפוס הוגדר, ניתן היה ליצור ממנו אובייקט חדש שהכיל את התכונות שמגדירות את סוג הטיפוס שלו. השלב הבא היה שילוב של יותר מסוג טיפוס אחד ליצירת טיפוס חדש, וכך ניתן היה ליצור אובייקט מטיפוס C שמורכב למעשה משילוב של אובייקט A ואובייקט B.

מספר הצירופים האדיר גרם לכך שכל אובייקט ייווצר שונה מעט מקודמו, והבטיח ייחודיות ואינדיבידואליות של כל אובייקט, גם אם מדובר בשינויים קלים בלבד.

האדם אימץ לעצמו את השיטה, וכבר בראשית ימיו בנה כלים פשוטים מעצמים שונים שעמדו לרשותו. לרוע המזל, כבר אז כמו היום, כלים אלה שימשו ברוב המקרים להרס מסיבי של דברים אחרים.

תכנות מונחה עצמים ++C היא השפה המובילה כיום בעולם התוכנה (לחסידי Java - זוהי שפה שנוצרה כדי להקל על מתכנני ++C, אך מדובר באותה הגברת בשינוי אדרת).

לב ליבה של השפה היא המחלקה המגדירה טיפוס שמכיל בתוכו שדות שונים של נתונים, ומצביעים על טיפוסים מסוג אחר.

מטיפוס כזה ניתן ליצור אובייקט, ולהפעיל עליו את הפעולות

הדפדפן של wiz לעולם האינטרנטי

שלום לכולם!

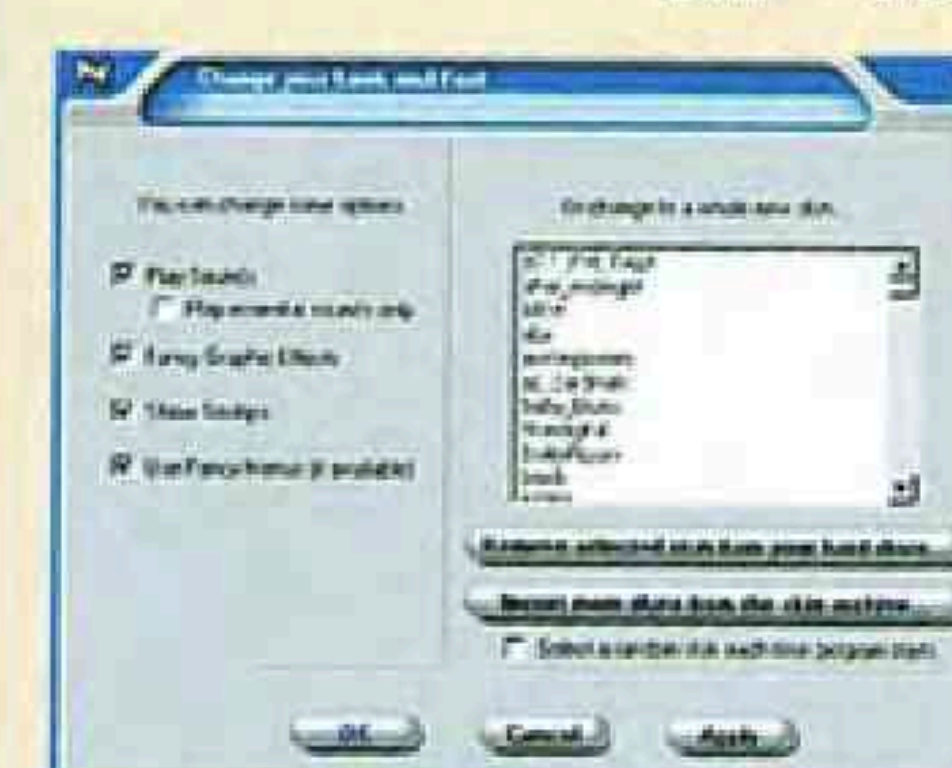
החודש אני הולך לשתף אתכם בניסוי קטן. אני כולל במדור כתבה נרחבת בנושא מחשבי כף יד, והקשר הנרדף שלהם לרשת האינטרנט. מהחודש הבא המגמה תמשיך בצורה קבועה.

אני שמח לשמוע את דעתכם על המדור ובכלל, אז תתחילו להתניע את המחשב, תתחברו לרשת, ותכתבו לי - אני קורא כל מילה אלקטרונית, ומשתדל לענות על כל השאלות.

עוד באינטרנט החודש, כתבה מיוחדת על תחום התכנות מונחה עצמים בלתי מזוהים - או במילים אחרות, כל מה שלא רציתם לדעת על שפת Visual C++ אבל בכל זאת שאלתם. אבל ברצינות: תכנות שווה כסף, אז כדאי שתתחילו ללמוד!

מה קרה לפורטל Snap.com?

סוף סוף - גרסה חדשה ל- Neoplanet - 5.2



אם יש מישהו מבין הקוראים שלא יודע מה זה נאופלאנט, כדאי שאתחיל בהסבר קצר על המוצר. נאופלאנט זו תוכנה שמשתמשת במנוע ההצגה של האינטרנט אקספלורר והופכת אותו לדפדפן אחר בעל תכונות רבות חדשות. התכונה שהכי מפורסמת

בנאופלאנט זו אפשרות הסקינים (שינויי ממשק המשתמש לגרפיקות שונות), אבל הדפדפן הזה יודע לעשות עוד הרבה - ערוצי מידע, צ'אט מובנה בדפדפן,

בגרסה החדשה של הדפדפן נוספו אופציות שליטה רבות. החברה צרפה לתוכנה את כלי ה Annotate שמזרים מידע נוסף על נושאים בהם הגולש עוסק. תחום ערוצי המידע שופר וכעת הגולשים יכולים לשלוט יותר בתכנים שמעניינים אותם באמת.

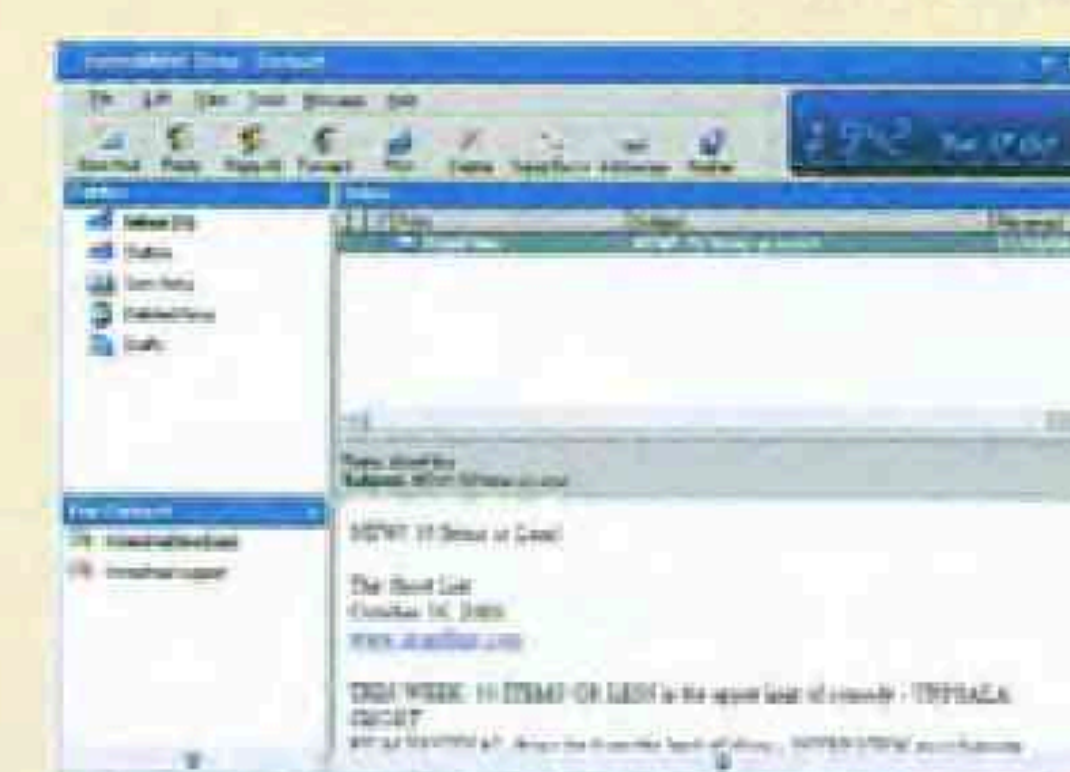
www.neoplanet.com

Incredimail הישראלית משנה את פני הדואר האלקטרוני

ממש כמו שניאופלאנט הופכת את דפדפן האינטרנט למשהו ידידותי וגרפי, תוכנת Incredimail הישראלית הופכת את חווית שליחת הדואר האלקטרוני וקבלתו למעניינת הרבה יותר. גרפיקה, סאונד ואפקטים הם רק ההתחלה. אז כמו שמישהי מאוד חכמה אמרה פעם - "למה לדבר כשאפשר להסתכל?"

לכו לאתר והורידו את התוכנה.

www.incredimail.com



לא, הוא לא מת, אף אחד לא סגר אותו, אין לו קלקול קיבה והוא לא חולה. אמנם בטח שמתם לב שהפורטל האהוד על אוהבי הצ'אט, Snap, נעלם מהרשת, אבל את הסיפור האמיתי תגלו מיד.

כבר זמן רב שהפורטל Snap היה שייך לחברת Nbc (שידורי טלוויזיה בארה"ב), ונראה היה לרבים שהחברה לא ידעה בדיוק מה לעשות עם הנכס האינטרנטי הזה. רוב התכנים לפורטל הגיעו מהכיוון של שותפה בו - רשת Cnet הידועה.

בימי הראשונים הפורטל החביב הזה היה די אנרכיסטי, עם תכנים חביבים במיוחד בתחום המדע הבדיוני והנסתר - דבר שלעולם לא הייתם מוצאים ב-Yahoo.

אחרי שהפורטל נקנה ע"י רשת הטלוויזיה המובילה, הוא שינה את צורתו ונהיה רציני יותר. אנשים רבים החלו לעזוב אותו ולכן, בעלת האתר Nbc החליטה לאחד אותו עם xoom.com, אתר סטיל געויות שהיה בבעלותה, ומאפשר לכל גולש לבנות בו את ביתו. וכל זאת תחת המיום האינטרנטי שלה Nbc.com שהוא הגרסה האינטרנטית של רשת הטלוויזיה.

התוצאה - פורטל מלהיב למדי שמאחד תכנים פרטיים של רשת Nbc (נו כבר, גיי לנו....) וכאלה של פורטל רגיל.

האיחוד הזה בין Snap.com, xoom.com ו-Nbc.com בלבד קצת את הגולשים שניסו להיכנס לאתר האהוב עליהם ופתאום מצאו את עצמם לגמרי במקום אחר...

לקרוא, לכתוב ולשחק בכף היד

ברוכים הבאים למחלקת מחשבי כף היד. אם עדיין אין לכם, בקרוב יהיה לכם. המחירים יורדים, הגודל קטן והצבע מגיע גם אל הכיסוי וגם אל המסך. במקום הזה תוכלו לקרוא כל מה שקשור למחשבי כף היד, החל ממשפחת PalmPilot של חברת Palm, דרך מחשבי ה-Visor של חברת Handspring ועד למחשבי כף היד שמתבססים על מערכת ההפעלה החדשה והמדהימה של 'מיקרוסופט' - ה-Pocket PC.

חדשות בכף היד

יצרנית מכשירי ה-PalmPilot לסוגיו ובעלת מערכת ההפעלה הנפוצה ביותר בעולם למחשבי כף יד - PalmOS, התראיין לרשת Cnet והגיב על הצלחותיו הרבות בתחום הנפקת החברה וקו המוצרים החדש שלה, הכולל את קו ה"פאלמים" לסטודנטים ולנוער המצטיינים בגודל קטנטן, בקלות שימוש, בכיסויים צבעוניים ובמחיר מוזל (עכשיו בישראל). אבל מה שבאמת עניין אותי לשמוע הייתה תגובת המנכ"ל לשאלה - ומה הלאה?

מסתבר שכבר בשנה הבאה חברת Palm מתכוונת להכניס כסטנדרט תקני שמיעה וויהוי קול לתוך קו מוצריה. המנכ"ל סיפר על שיפורים בקו ה-Palm V שיהפכו לעוד יותר קטנים ועוד יותר צבעוניים (צבע צבע!!!)

למי שלא שמע, למי שלא יודע - תתקינו כבר AvantGo. בשוק מחשבי כף היד קיימות תוכנות רבות שמיועדות להראות ל"פאלמיסטים" דפי אינטרנט ותוכן מרשת האינטרנט - אבל רק תוכנה אחת עושה את זה טוב ובגודל לכל סוגי המכשירים, ובחינם.

לתוכנה הזו קוראים Avant Go ואותה ניתן להוריד מאתר החברה: www.avantgo.com. התוכנה תוהה את המכשיר שברשותכם - Palm או Windows CE, ותוביל אתכם אל היעד.

אחרי ההתקנה תוכלו לבחור לכם ערוצי מידע ואתרים מהאינטרנט (כולל מהארץ בעברית, או באנגלית על Windows CE) והצירוף המושלם של המחשב שלכם, ה"פאלם שלכם", חיבור האינטרנט שלכם ואתר AvantGo יסדרו את העניינים וידאגו שתעורכנו בכל המידע שמעניין אתכם. שווה מאוד!



"ווייזורים" חדשים!



חברת Handspring יצרנית סדרת מחשבי כף היד Visor, הכריזה על הוצאתם של דגמים חדשים ואפשרויות חדשות. "הווייזורים" של Handspring הם מחשבי כף יד שמופעלים בעזרת מערכת ההפעלה של Palm ומה שמאפיין אותם זה מחיר מוזל, צבעי פלסטיק כמו למחשבי Apple ומקום למחסניות מיוחדות (Springboards) שיכולות להקנות ל-Visor יכולות מיוחדות כגון: נגינת מוסיקה, צילום, זיכרון ואפילו יכולות טלפוניה. בכוונת החברה להוציא שני דגמים חדשים. האחד צבעוני עם 64,000 צבעים והשני עם מסך בגוויני אפור כמו ה"ווייזורים" הקיימים. לשני המכשירים החדשים יהיה מעבד 30Mhz ו-8 מגה זיכרון, כשעדיין לא ידוע אם המכשירים החדשים יכללו זיכרון Flash כמו למחשבי Palm. זיכרון Flash מאפשר לשדרג את מערכת ההפעלה או אפילו להחליף אותה. הגרסאות הקיימות של ה-Visor לא כללו זיכרון Flash, ורבים היו מעוניינים ש-handspring תכלול זיכרון כזה במודלים הבאים. החברה גם הכריזה על הוצאתה של מחסנית שתהפוך את ה-Visor לטלפון סלולרי משוכלל.

במאמר מוסגר, גוברות השמועות שמכשירי ה-Visor יגיעו בקרוב לחנויות בארץ, לאחר שסוף סוף נמצא להם יבואן. עוד על כך מן הסתם בחודשים הקרובים.

העתיד של חברת Palm

יש ידיעות ויש ידיעות, אולם האמינות ביותר מגיעות מכיוונו של מנכ"ל החברה, ולכן שמחתי מאוד לשמוע ולראות את מנכ"ל חברת Palm,



להלן דוגמת קוד שליקטתי בנושא:

```
#include<windows.h>
#include<iostream.h>
class SuperModel//הגדרת המחלקה הוירטואלית
{
public:
    SuperModel(){};
    virtual char* WhoIAm()=0;
};
//הגדרת הפונקציה הוירטואלית מי אני
class GoodLooking : public SuperModel//
הגדרת מחלקה הורשת מסופר מודל
{
public:
    GoodLooking(){};
    char* WhoIAm(){return "I am good looking";};
};
//מימוש הפונקציה מי אני יפיפייה
class PamelaAnderson : public SuperModel//
הגדרת מחלקה הורשת מסופר מודל
{
public:
    PamelaAnderson(){};
    char* WhoIAm(){return "My name is Pamela Anderson";};
};
//מימוש הפונקציה מי אני פמלה אנדרסון
int main(void)
{
    //הגדרת משתנה מטיפוס סופר מודל הוירטואלית
    SuperModel* blond;
    blond = new PamelaAnderson();
    //יצירת אובייקט מטיפוס פמלה אנדרסון
    cout<<blond->WhoIAm()<<endl;
    //הדפסת הערך מי אני של פמלה אנדרסון
    //הפעולה נעשית באמצעות הפונקציה מי אני של פמלה אנדרסון
    delete blond;
    blond = new GoodLooking();
    //יצירת אובייקט מטיפוס בלונדינית יפיפייה
    cout << blond->WhoIAm()<<endl;
    //הדפסת הערך מי אני של בלונדינית יפיפייה
    //הפעולה נעשית באמצעות הפונקציה מי אני של בלונדינית יפיפייה
    delete blond;
    Sleep(5000);
    return 0;
}
```

הרצת התוכנית תגרום לפלט הבא על המסך:

My name is Pamela Anderson
I am Good looking

המשך מהעמוד הקודם

שמחלקה תיחשב וירטואלית). מימוש הפעולות מתבצע אצל המחלקות הורשות, כל אחת לצרכיה האינדיבידואליים. ההגדרה הזו יצרה למעשה ממשק אחיד לפעולות המשותפות לכל המחלקות הורשות. ניתן להגדיר משתנה מטיפוס מסוג מחלקה וירטואלית, אך לא ניתן ליצור ממנו אובייקט!!! אם כן, למה משתמש המשתנה הזה? המיוחד במשתנה הזה, הוא שהוא יכול להפוך מטיפוס וירטואלי, לכל טיפוס שירש אותו. כך, אם יש לנו 100 מחלקות שונות שירשות ממחלקה וירטואלית מסוימת, אנו לא צריכים ליצור 100 משתנים שיהיו כל מחלקה בנפרד, אלא להחזיק בידנו משתנה מטיפוס המחלקה הוירטואלית ולהסב אותו תוך כדי הרצת התוכנית לאחד מבניו, מה שגורם לו להתנהג ולהפעיל את כל התכונות של המחלקה הורשת. והנה לנו אובייקט מהטיפוס שברצוננו.

כיצד נפתרה אם כן בעיית משרדי הממשלה? בדיוק באותה שיטה - משרד וירטואלי, במקרה שלפנינו משרד ראש הממשלה. הוגי הרעיון אף הגדילו לעשות, והצליחו לעשות מה ששום מתכנת ++C לא הצליח לעשות מעולם, הם יצרו גם אובייקט וירטואלי, ע"ע ראש הממשלה.

למתכנתים שצירוף המקשים CTRL+C ו-CTRL+V (גזור והדבק) הוא החביב עליהם מוקדש האתר הבא:

<http://codeguru.earthweb.com>

האתר מביא כתובות בנושאי תכנות, חדשות, וההשוב מכל דוגמאות קוד של אנשים בנושאים שונים כשהבולטים הם ממשקי משתמש, ו-MFC בהם תוכלו למצוא מגוון רחב של דוגמאות. ניתן להוריד מן האתר קבצי קוד ופרויקטים שלמים ב-Visual Basic/++C שנכתבו ע"י מתכנתים שהסכימו לפרסם אותם



מדור התכנות של WIZ מברך אתכם בברכת שנת לימודים פוריה ומהנה, וד"ש לחברה במפרץ...

ה-palmtops נחלקים לכמה סוגים: לקבוצה אחת שייכים מכשירים קטנים ונטולי מקלדת הנשלטים ע"י עט קטן ומספר כפתורים, ובה נכללים משפחת ה-Palmpilot של 3com ותואמיהם, שעובדים על מערכת ההפעלה palm-os. סוג אחר הם מכשירים דומים העובדים עם Windows CE ו-Pocket PC, כמו משפחת Cassiopeia. קבוצה נוספת היא מחשבי כף היד הכוללים מקלדת קטנה, כמו משפחת Psion וכמו ה-Nokia communicator של Nokia, שהוא גם טלפון



וגם מחשב כף יד עם מקלדת. מגניבו

הקרב הגדול במחלקת הקטנצ'יקים מתנהל בין משפחת Palmpilot ומשפחת

ה-palmtops שעובדים על Windows CE. את משפחת ה-Palmpilot מאפיינים כמות זיכרון קטנה, גודל ומשקל קטנים ומהירות. מערכת ההפעלה היא קטנה ויעילה, והמכשירים כוללים חיבור למחשב לשם תיאום קבצים ולחיבור ליומן האלקטרוני, ויציאת אינפרה אדום בשביל תיאום בין מכשירים. הזיכרון במשפחת Palmpilot נע בין 2 ל-8 מגבייט בלבד, אבל אומרים שזה מספיק.

מכשירי ה-Pocket PC / Windows CE הם בדרך כלל קצת יותר גדולים. הם כוללים מיקרופון ורמקולים קטנים וכן כפתורים נוספים. במשפחה זו רוב המכשירים צבעוניים והזיכרון נע בין 8 עד 32 מגבייט, שזה הרבה יותר ממשפחת Palmpilot. אבל אסור לשכוח שמדובר כאן על מערכת הפעלה שצורכת הרבה יותר משאבים.

לסיכום, הייתי מגדיר את משפחת ה-palmpilot כאורגניזמים מאוד משוכללים, שיוצרים להפעיל תוכנות קטנות (והאינטרנט מלא בכאלה שרק מחכות להורדה). הקטנים עם מערכת ההפעלה של 'מיקרוסופט' לעומת זאת, הם מחשבים קטנים ומוגבלים מאוד - אבל עדיין - מחשבים.

בפעם הבאה נתחיל לסקור את מחשבי כף היד השונים, וכמובן נציג ביקורת על תוכנות קטנות שניתנות להורדה מהאינטרנט, והיכולות לעזור לכם לעבוד עם מחשבי כף היד שלכם. ואם אין לכם - תתחילו לחשוב על זה.

להבין שהקרב יהיה קשה. Pocket PC היא יותר ידידותית למשתמש, ואת רוב הפעולות ניתן לבצע בנקל ובמספר קטן של לחיצות.

אבל זה לא הכל - מערכת ההפעלה כוללת בתוכה קורא ספרים דיגיטליים בעל טכנולוגיה קריאה ברורה על מסך קטן, ומיני גירסאות של Word ו-Excel - ממש Office קטן בקצה היר.

התמיכה במוסיקה ובסרטים כבר מובנית במערכת ההפעלה על ידי גנן המדיה המוקטן של 'מיקרוסופט' - דבר החוסך את השימוש בתוכנות צד שלישי שגוזלות מקום.

ומה בעתיד?

בינתיים, על אף שלא חלו שינויים של ממש במערכת ההפעלה של Palm, ומצד שני חלו שינויים מהותיים מהצד של Windows CE, ניתן להבחין במגמה די בולטת - חברות רבות נוטות להשתמש במערכת ההפעלה הפשוטה והמוכרת ולעזוב את 'מיקרוסופט' ואת כל הסיבוך.

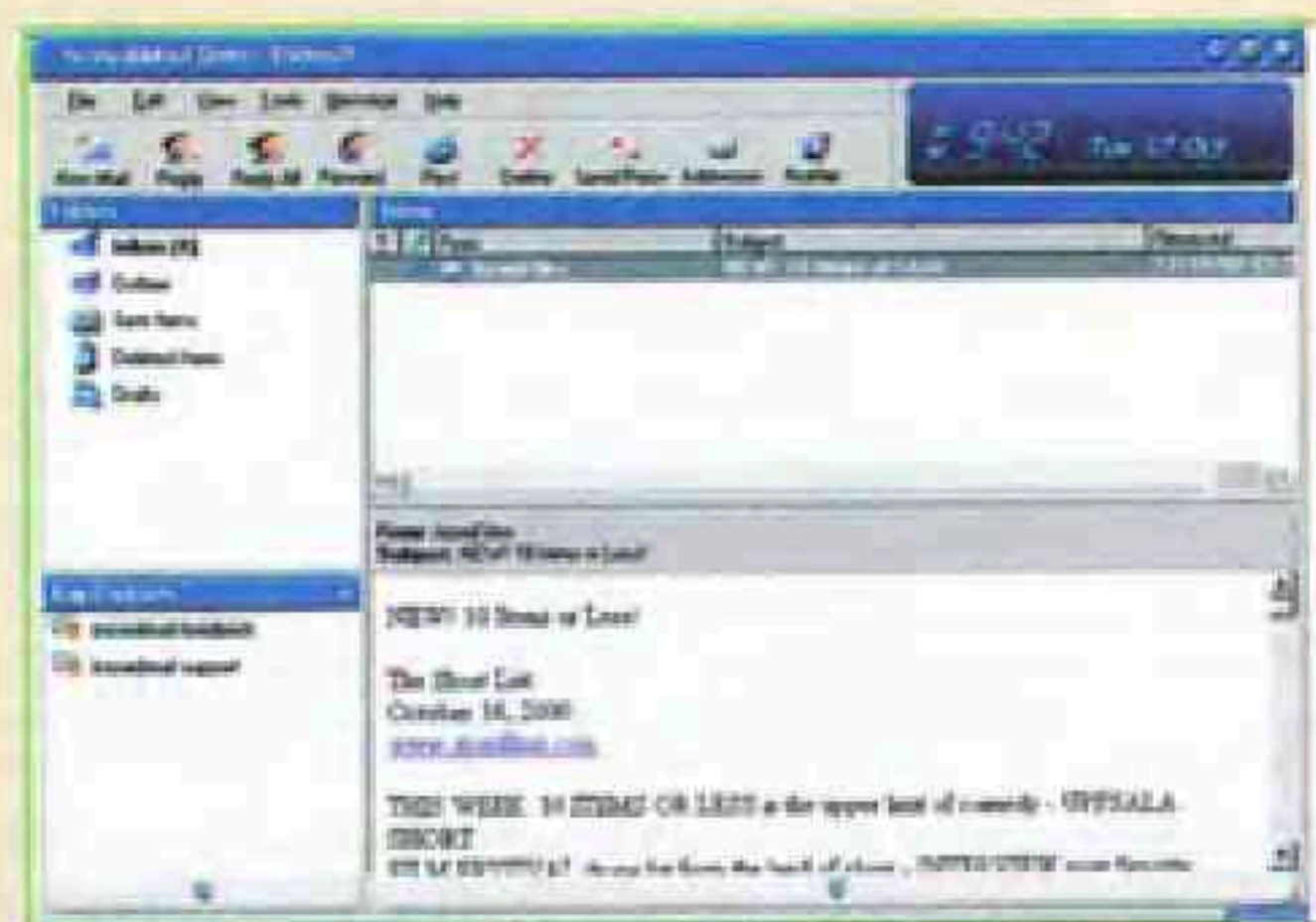
חברת Handspring מקורה ביוזמי מכשירי ה-Palm שעזבו את 3com ופתחו חברה המייצרת מחשבי כף יד מבוססי PalmOS. גם חברת 'סוני' הכריזה לא מכבר על מחשבי כף היד החדשים שלה, שיעבדו גם הם על מערכת ההפעלה של Palm, ויהנו מיכולות מיוחדות כמו מקלות הזיכרון המיוחדים ש'סוני' מנסה להכניס לכל בית, או יותר נכון מגבייט. כמו כן, מספר חברות טלפונים סלולריים הכריזו על שיתופי פעולה עם Palm כדי ליצור טלפונים שידעו לדבר "פאלמית".

מי ישלוט בשוק מחשבי כף היד? 'פאלם' הנפוצה, או מלכת האפשרויות הלא נגמרות, 'מיקרוסופט' - רק הזמן יגיד.

כל הסוגים - כל הגדלים

קודם כל, יש מחשבי ©H/PC (hand held) - נישאים על ידיים, שהם מכשירים הנמצאים בין מחשב נייד רגיל לבין מחשבי כף היד. מחשבי היד קטנים יותר מהניידים והם עובדים עם מערכת ההפעלה Windows CE, כמו חלק ממחשבי כף היד, אבל יש להם מסך יחסית גדול ומקלדת. מכשירים אלה לא נפוצים בארץ.

ויש את ה-Palmtops. המכשירים ממשפחת מחשבי כף היד (Palmtops ©P/PC) מתאפיינים כולם בגודל הקטן שלהם - נכנסים לכיס, או לפחות משתדלים להיכנס לכיס. תלוי איזה כיס יש לכם...



כל מה שרציתם לדעת על מחשבי כף יד ופחדתם לשאול!



הפעלה למחשבי כף יד (©P/PC) ומחשבי יד (H/PC). ממבט ראשון, היה נראה כאילו למחשב הכיס הזה יש Windows 95, ואכן המחשבה של 'מיקרוסופט' הייתה להקטין את חלונות 95, להוריד כל מיני אופציות ויכולות, ולאפשר למשתמשים ללכת על משהו מוכר. אבל מה לעשות, זה פשוט לא עבד. כי המחשבונים הקטנים האלה עם מערכת ההפעלה של 'מיקרוסופט' היו מסובכים כמו מחשב שולחני - ובהרבה מיקרים אפילו יותר (בשם ההקטנה).

וכך יצא שעל אף היכולות הרבות של מכשירי ה-CE שמאז ומעולם עברו את מכשירי ה-Palm ביכולות שלהם, הם תמיד היו בשפל המכירות. כי Palm זה פשוט, Palm זה למנהלים שלא מעניין אותם מערכות הפעלה, Palm זה בלי ספר הסברים ותמיכה. הפשטות ניצחה. מכשירי ה-CE, שבראש מכירותיהם עמדה ה-Cassiopeia של חברת Casio, הצטיינו תמיד בחומרה עדיפה בהרבה. לדוגמה: מכשיר ה"קאסיופיה" שלי תומך

ב-64,000 צבעים, משמיע MP3 ומראה סרטים. אפשר ממש לשחק בו משחקים, והוא מגיע עם 16 מגה של זיכרון ואפשרויות הרחבה לעד 1 גיגה בייט!!!! מהצד השני, מכשירי Palm שיצאו באותה התקופה כללו 2 מגה זיכרון, 0 יכולות השמעת מוסיקה, וכמובן מסך שחור לבן. אבל הפשטות...

Pocket PC

עכשיו, ממש בחודשים האחרונים, הגיעה לעולם מערכת ההפעלה החדשה של 'מיקרוסופט' אשר מאיימת בצורה משמעותית על עולם ה"פאלם" השקט.

אמנם רוב מחשבי ה-Palm מגיעים עם 8 מגה זיכרון ואפילו יצא לא מכבר ה-Palm הצבעוני Palm IIIc, אבל אחרי מבט קצר במאפיינים וביכולות של מכשירי הדור החדש - ובגרסה החדשה של מערכת ההפעלה Windows CE 3.0, או בשמה המסחרי: Pocket PC, אפשר

קצת היסטוריה כמו כל הדברים הטובים בחיים, הראשונים שהוציאו מחשב כף יד לאוויר העולם היו החברים הטובים שלנו בחברת Apple. ה-Newton של Apple יצא לאוויר העולם בתשואות התפלאות, אבל כנראה, העולם פשוט לא היה מוכן למהפך - סוף המהפכה. כמה שנים עברו, והעולם כמעט שכח את מחשבי כף היד.

3com משנים הכל

3com, יצרנית כרטיסי הרשת המפורסמת, החליטה שלא די לה בכרטיסי רשת. נראה נראה שפשוט דגדג למנהלי החברה בכף היד, ולכן הם החליטו ללכת בכל הכוח על שוק מכשירי כף היד שעד אז (למעט "ניוטון" פה ו"ניוטון" שם) לא היה קיים.

3com יצאה עם ה-Palmpilot שכמו ה"ניוטון", היה מין אורגניזם הנשלט ע"י עט פלסטיק (כתחליף לעכבר) שמאפשר לא רק לכתוב ולצייר עליו, אלא גם ממש להתקין תוכנות ולתקשר עם מחשבים שולחניים. במילים אחרות, הבסיס לכל מחשב כף יד שקיים היום - קטן, עט קטן, קישור למחשב וליומנים אלקטרוניים, וכיף לא נורמאלי.

ה-Palm של 3com צבר תאוצה ועדת פריקים, שכל מה שמעניין אותם זה מצב הבטרייה של המכשיר שלהם. במשך הזמן מחלקת Palm של 3com הפכה לחברה משל עצמה בשם המתאים לכל הדעות: Palm. מערכת ההפעלה של Palm מצטיינת בפשטות הפעלה וזריזות. אפשר לעשות כמעט הכל בכמה לחיצות קלות.

Windows CE

ראתה 'מיקרוסופט' כי טוב, והחלה לעבוד על מערכת הפעלה תואמת חלונות מוקטנת שמיועדת למחשבי כף יד. או בעברית: Windows CE. Windows CE הייתה מערכת



חגיגת

מבצעי

חומרה



G FORCE 2 MX 899 ש"ח



כרטיס המסך המתקדם ביותר בעולם בפעם הראשונה במחיר פיצוץ. יכולות גרפיות מתקדמות של הצללה, תאורה ועוד.

כונן ספס הטוב בעולם 699 ש"ח



כונן ספס הטוב ביותר בעולם מבית טושיבה. מהירות 12X40 המאפשר צפייה בסרטי ספס על גבי מסך המחשב בכל סוגי האזורים. ל-20 הרוכשים הראשונים משחק ספס לבחירה בעלות של 49 ש"ח: EGYPT, RING, ATLANTIS, VER-SAILLES.

כונן CD-ROM 48X 269 ש"ח



מוצר של החברה הטובה ביותר בעולם, טושיבה. המחיר ללא תחרות!

MP3 CD PLAYER 859 ש"ח



חדש!

נגן התקליטורים הראשון המשמיע גם קבצי MP3 על מדיה צרובה רגילה. מגיע עם מנגנון של זיכרון מטמון של 60 שניות להשמעת מוסיקה רציפה וחלקה. מגיע עם אוזניות וסוללות נטענות, איכות מדהימה של צליל.

צורב מבית COMPRO 1099 ש"ח



הצורב החדש מבית COMPRO במהירות 32X8. צורב גם מדיות רב פעמיות (RW). עכשיו במחיר מבצע.

CYBORG STICK 3D DIGITAL 299 ש"ח



הג'ויסטיק המתקדם בעולם. ניתן לכיוון מלא. 12 כפתורי ירי שונים. אפשרות לכיוון גודל כף היד. אפשרות לכיוון זווית ההדק. המחיר 299 במקום 379 ש"ח.

צורב DVD + COMBO 1299 ש"ח



למה לבחור כשאפשר לקבל את הטוב משני העולמות... גם צורב וגם כונן ספס מהחברה הטובה ביותר בעולם טושיבה. ה-COMBO-כבר כאן. צורב 24X4X4. מחיר מבצע!

מדיות שונות מחירי מבצע



א. 50 מדיות של 80 דקות במחיר 169 ש"ח.
ב. 30 מדיות TRAX DATA 74 דקות במחיר 99 ש"ח.
ג. 10 מדיות לצריבה TRAX DATA 80 דקות במחיר 59 ש"ח.

ST 110 149 ש"ח

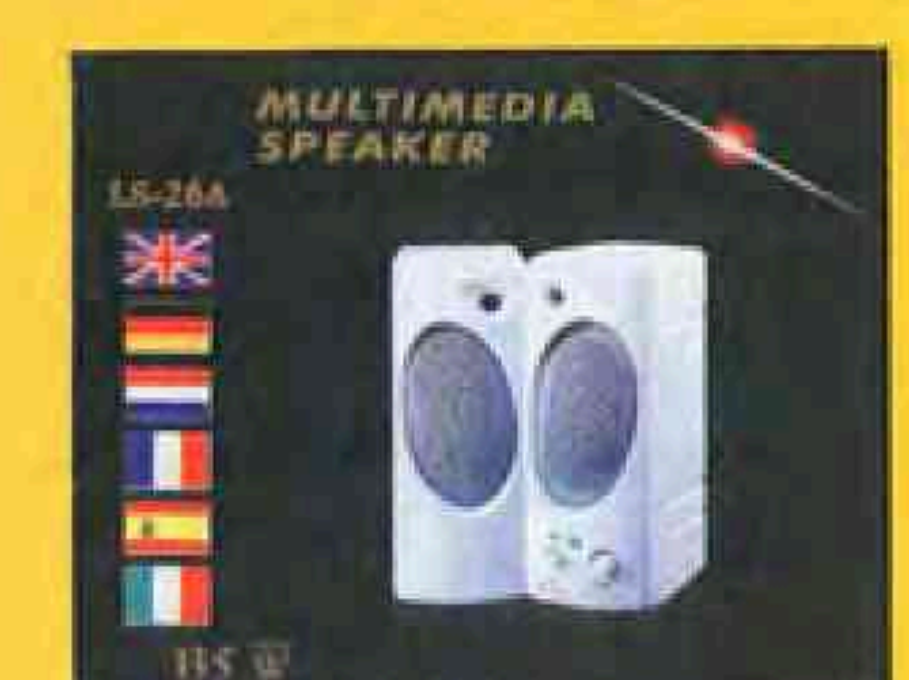


GAME PAD + SP 550 259 ש"ח



SP 550 שניים שהם אחד: ג'ויסטיק + GAME PAD. ניתן לתכנות מלא.

רמקולים למחשב 135W 49 ש"ח



רמקולים AZTECH + SUB WOOFER 399 ש"ח

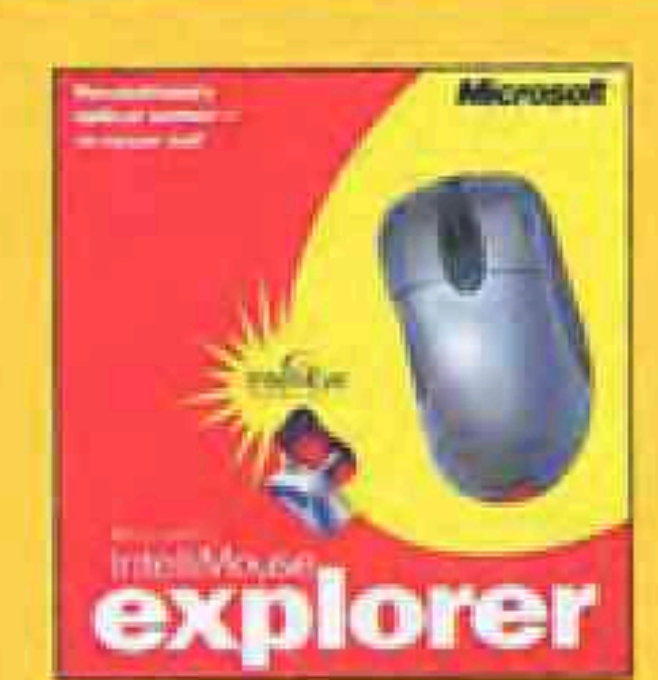


חבילת מבצע 1 199 ש"ח



מקלדת MICROSOFT INTERNET + התוכנה "בעשר אצבעות" לימוד הקלדה בשיטה הנוצרת (עברית ואנגלית). מחיר מבצע!

חבילת מבצע 2 249 ש"ח



עכבר אופטי MICROSOFT INTELLI MOUSE EXPLORER, 4 לחצנים + גלגלת ארגונומי + ODD WORLD 2 משחק פלטפורמה המשלב חשיבה יצירתית. מחיר מבצע!

עכבר אלחוטי 90 ש"ח

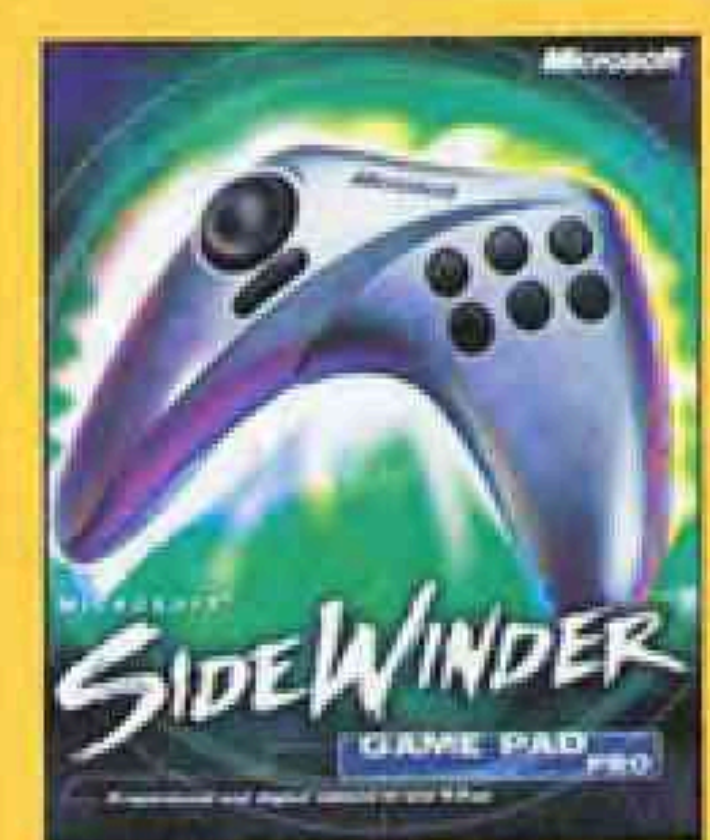


חבילת מבצע 3 149 ש"ח



מקלדת MICROSOFT INTERNET + עכבר MICROSOFT + MOUSE INTELLI TONIC TROUBLE + ארגונומי + מחיר משחק פלטפורמה מדהים. מחיר מבצע!

בקר מקצועי מבית מיקרוסופט 199 ש"ח



MICROSOFT SIDE WINDER GAME PAD PRO הבקר המקצועי מבית מיקרוסופט, עיצוב חדשני וכפתורים ניתנים לתכנות. + RAYMAN משחק פלטפורמה המוצלח ביותר. מחיר מבצע!

ג'ויסטיק מקצועי מבית מיקרוסופט 339 ש"ח

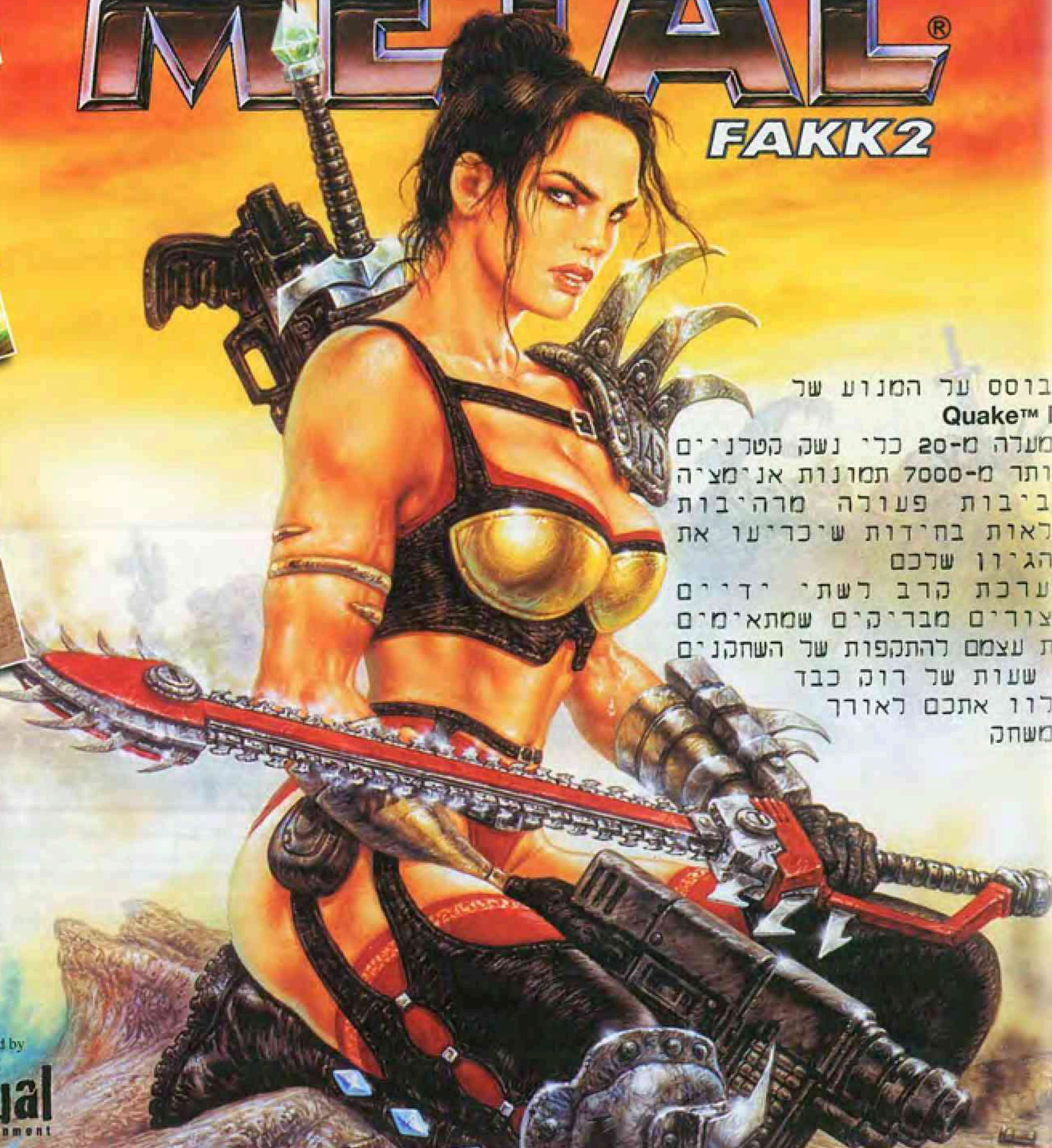


ג'ויסטיק MICROSOFT SIDE WINDER PRECISION PRO הג'ויסטיק המקצועי מבית מיקרוסופט + MECH WARRIOR משחק לחימה עתידי בתלת ממד. מחיר מבצע!

אם אתם אוהבים אקשן חם,
אתם תאהבו אותו לוחט

HEAVY METAL[®]

FAKK2



- מבוסס על המנוע של Quake™ III
- למעלה מ-20 כרי נשק קטלניים
- יותר מ-7000 תמונות אנימציה
- סביבות פעורה מרהיבות
- מלאות בחידות שיכריעו את ההגיון שלכם
- מערכת קרב לשתי ידיים
- יצורים מבריקים שמתאימים את עצמם להתקפות של השחקנים
- 3 שעות של רוק כבד ילכו אתכם לאורך המשחק



השיג ברשתות השיווק, חנויות המחשבים, הצעצועים והספרים.
הזמנות 24 שעות ביממה: 1-700-50-40-40 (משלוח חינם)

Heavy Metal is Copyright © 2000, and a registered trademark of Metal Mammoth Inc. All rights reserved. F.A.K.K.2 is Copyright © and a trademark of Kevin B. Eastman. All rights reserved. The Ritual Entertainment logo is a trademark of Ritual Entertainment. Gathering of Developers and GodGames are trademarks of Gathering of Developers Inc. Take 2 logo and Take 2 Interactive Software are trademarks of Take 2 Interactive Software. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners. © 2000 Gathering of Developers Inc. All rights Reserved. Product of the United Kingdom.



מאת: צחי הופמן

"הו, קרמיט!"

Muppet Monster Adventure

הפכו חזרה לדמותם המקורית. בניו "Muppet Monster Adventure" כמו כל משחק הרפתקאות בשלושה מימדים, בסגנון קרוק וקראש בנדיקוט, כשתצטרכו לקפוץ, לרוץ, לירות ולאסוף כל מיני פריטים שיעזרו לכם להתקדם. אחד הדברים שעושים את המשחק ליותר מעניין, הם מטבעות עם תמונה של החבובות, כשאסוף של מספיק מהם יביא לכם את הכוח של אותה דמות: גונזו שהפך לדרקולה יאפשר לכם לעוף, ופוזי שהפך לאיש זאב יתן לכם כוח לטפס על קירות.

הגרפיקה של המשחק טובה יחסית לשאר המשחקים בשוק והוא מאוד מהנה. אם אתם אוהבים את החבובות, כדאי שתסיפו גם את הכותר הזה לאוסף שלכם.

לדרקולה. מיס פיגי נשארת מיס פיגי, זה כבר מספיק נורא... אתם תשחקו את האחין של קרמיט, רובין, שניצל מכל הכאוס הזה, והמטרה שלכם היא להפוך את החברים שלו מהמפלצות שהם



קרמיט, גונזו ושאר חברי החבובות חוזרים אלינו מחדש למערכת ה'פלייסטיישין', במשחק ההרפתקאות "Muppet Monster Adventure". כזכור, לפני כמה חודשים הם דהרו במכוניות הצעצוע שלהם במשחק מרוצי המכוניות "Muppet Race Mania". ולמרות זאת שני המשחקים לא דומים האחד לשני - המשחק החדש הרבה יותר כיפי מהקודם, אבל זה כבר עניין של טעם.

הפעם, החבורה צריכה להגיע לתוך טירה חשוכה בבעלות הדוד, פרופסור שנפטר, כדי לשמוע את הצוואה שלו. ברגע שהם נכנסים לטירה, מתחיל בלאגן שלם וכל החברים נאבדים. בהמשך קרמיט הופך למפלצת וגונזו

סיוט אמיתי

Nightmare Creatures 2



בעיות מיוחדות. ב-Nightmare Creatures 2 תשחקו את וואלס, דמות מזוהה השבויה בבית חולים גנטי. השנה היא 1934, וקרואלי, היריב מהמשחק הקודם, חוזר להכות בכם מחדש בעזרת הפצה של מפלצות מבחילות ברחבי לונדון. המטרה שלכם היא להרוג את כל היצורים, להביס את קרואלי, ולהציל את ידידתכם רייצ'ל.

במהלך המשחק תלחמו ביצורים בעזרת גרזן, ותצטרכו להביס אותם במכות. בכל סיום קרב ניתן לעשות Fatality (כמו במורטל קומבט), מה שיגרום לכם לכרות את האיברים של היצור. קצת בוטה מדי. הקרבות יתחילו לשעמם אתכם מהר מאוד. תיאלצו

קונסולת ה'פלייסטיישין' סובלת ממחסור בכותרים טובים המגיעים אליה בחודשים האחרונים. "Nightmare Creatures 2" בהחלט לא משפר את המצב העגום. המשחק מנסה באופן מוזר לשלב בין האלימות והדם של "Resident Evil" לבין עלילת ההרפתקאות של Tomb Raider. הבעיה היא שהשילוב הזה נעשה בצורה לא טובה.

אחת הנקודות שעומדות לטובת המשחק, הוא הזמן הקצר בין הטעינות בשלבים. גם הזמן הקצר שיקח לכם להשתלט על המשחק הוא קצר מאוד, ותוך כמה דקות תוכלו להרביץ ליצורים מזוהים עם הגרזן שלכם, כשאתם מסתובבים בעולם הבנוי מגרפיקה סבירה וללא



AMSTRAD E-M@ILER

ה-AMSTRAD E-M@ILER הוא טלפון - משיבון דיגיטלי רגיל עם תוספות יעילות ביותר - אלפון דיגיטלי ומערכת דואר אלקטרוני, המוצגים על צג שמבצבץ מבסס מכשיר הטלפון. בנוסף, ישנה מקלדת קטנה המוסתרת במכשיר ומספר חיבורי תקשורת למדפסת, יומנים אלקטרוניים וכיו"ב. יש לציין, שמחיר AMSTRAD E-M@ILER אינו גבוה במיוחד ממחיר טלפון - משיבון רגיל, אבל מחיר שליחת דואר אלקטרוני שקול לשליחת הודעת טקסט מטלפון סלולרי (ולא למחיר שיחת טלפון רגילה), ולא ניתן לשלוח הודעה לכמה משתמשים בו זמנית.



JORDANA 545 POCKET PC

מחשב הכיס Jordana 545 נראה כמו PDA ונתמך במערכת התפעולית Pocket PC של 'מיקרוסופט' (ולא בתוכנת Windows CE שעוררה קשיים בזמן השימוש), כאשר התצוגה על המסך נקייה, מהירה וצבעונית. עוד נוסף שהחומרה ב-Jordana 545 היא המשוכללת ביותר מבין מכשירי היד המוצעים בשוק, והיא מאפשרת פתיחה של מסמכי Word ו-Excel תוך כדי ניהול יומן, קריאה נוחה של ספרים דיגיטליים, שמיעת קבצי MP3 (כאשר ב-Jordana 545 יש רק 16Mb של RAM) וכלולים בה משחקים.



שבב 3DFX

שיטת 3Dfx מאפשרת לדחוס את גודל ערכת קליטת סיגנלים של טלוויזיה אנלוגית לשבב זעיר, שיתרונותיו הבולטים הם ביציבות ובפליטת חום קטנה (לעומת כרטיסי הטלוויזיה המתכתיים המצויים), המאפשרים סלקטיביות של ערוצים, מעט מאד הפרעות בקליטה ואיכות תמונה וקול משופרים. יש לציין, שאומנם הדרך עדיין ארוכה, אולם הפיתוח בתחום מתמקד במיוחד בניצול השבבים ובהתקנתם במכשירים נישאים (כמו MP3, Notebooks, Palms וכמובן בטלפונים הסלולרים).



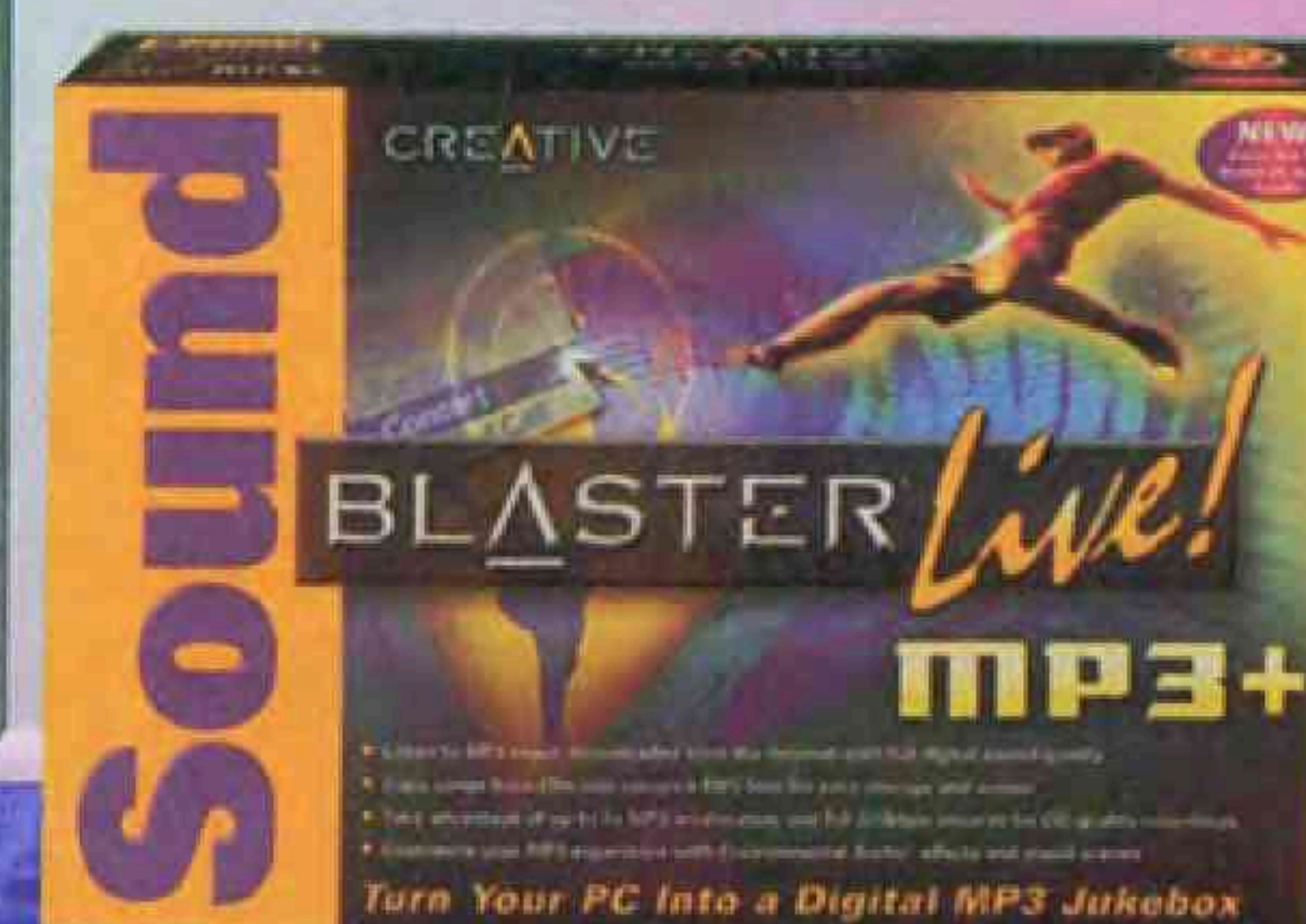
TECRA 8100

Tecra 8100 הוא דגם המחשב הנישא החדש ביותר מבית 'טושיבה', ולפי הפירסומים הוא גם החדש והמשוכלל ביותר בשוק. נציין כי Tecra 8100 כולל את תוכנת Windows 2000 Professional של 'מיקרוסופט', דבר המבטיח שימוש פשוט ושמירה על נגישות לאינטרנט בכל רגע. כמו כן, בדגם Tecra 8100 ניבנו פלטפורמה מודולרית עם כ-17280 קונפיגורציות, מעבדי Intel Mobile Pentium III, 700MHz, כונן דיסקטים (מקס. 6x), DVD ROM (מקס. 24x), סוללה משנית, כונן קשיח של עד 18.1 ביליון byte ותצוגת צבע רחבה בשיטת diagonal TFT active matrix.



+SOUND BLASTER LIVE! MP3

קבצי ה-MP3 הפכו בשנים האחרונות לחלק בלתי נפרד מהפעילות היומיומית במחשב האישי, וסביבם התפתחה תעשייה שלמה הכוללת את תוכנת העזר החדשה +Sound Blaster Live! MP3. יש לציין, שהתקנת התוכנה החדשה הופכת מייד את המחשב האישי ל-Jukebox דיגיטלי ברמת צליל גבוהה במיוחד (וזה למערכת סטריאו ביתית), היא קלה להתקנה והאיכות נשמרת גם בזמן העתקת קבצים או שליחתם.



PORT NOTEWORTHY DVD ROM DRIVE

כונן ה-Port Noteworthy DVD ROM הוא התקן חיצוני, המתחבר למרבית דגמי ה-Notebook (כאשר רוב הדגמים עדיין אינם כוללים כונן DVD פנימי) ומתאים במיוחד למי שמבלה המון שעות בטיסות. בנוסף, ערכת ה-Port Noteworthy מגיעה עם כרטיס PC, שהתקנתו והשימוש בו נוחים ביותר, התמונה שמתקבלת חלקה, והוא כונן ה-DVD המומלץ ביותר ל-Notebook. כמו כן, יש לזכור להכין סוללה מלאה כדי להנות מצפייה רצופה בסרט, ולוותר ללא דמעות על 3000 ש"ח...





הילה קסומה. ככה צריך להיראות עכבר ממוחשב, ואין סיבה להסתפק בפחות. ה-Microsoft Intellimouse Explorer מגיע עם המישה כפתורים (שמאל, ימין, גלגלת ושני כפתורים נוספים בצד העכבר) שניתנים לתיכנות. אפשר לתכנת את הכפתורים כדי לבצע פעולות שבד"כ מחייבות מקלדת (העתקה והדבקה, כפתור קדימה/אחורה ל-Internet Explorer וכו'), וזה מאוד שימושי בזמן גלישה ברשת, במהלך עבודה יומיומית על המחשב ואפילו עבור משחקי מחשב (אפשר לתכנת את הכפתורים הנוספים כדי לבצע קיצוצים, גלגולים, החלפת נשק וכו').

לעכבר אין כמעט חסרונות, אך בכל זאת אנחנו לא מרוצים ממנו ב-100%. ראשית, אי אפשר להשתמש בו על משטחים כמו מראה או זכוכית, וזה קצת מבאס עבור אלו מאיתנו שמצוידים בשולחן זכוכית יפה. חסרון משמעותי יותר הוא הכפתורים הצדדיים של העכבר - הם רגישים מדי וקל ללחוץ עליהם בטעות, במיוחד בלהט הקרב של משחק מהיר כמו Quake 3. חסרון אחרון של העכבר - חלק מהתוכנות לא מזהות את כל הכפתורים. אמנם זה עתיד להשתנות (DirectX 7.0 תומך בחמישה כפתורים), אבל צריך להתחשב בזה.

לסיכום, ה-Microsoft Intellimouse Explorer הוא עכבר חדשני, נוח ויעיל. מומלץ בחום.

מחיר ה-Microsoft Intellimouse Explorer היה גבוה מעט (75-70 \$ בחו"ל או 300-240 ש"ח בארץ), אך בשיתוף עם 'אטיב מחשבים' (אדי - 03-5713453), אירגנו מבצע מיוחד לקוראי 'וויז', ואין סיבה להסתפק בעכבר פחות טוב. מחיר המבצע של העכבר ב'אטיב מחשבים' הוא 190 ש"ח בלבד.

חומרה

Microsoft Intellimouse Explorer

!Mighty Mouse

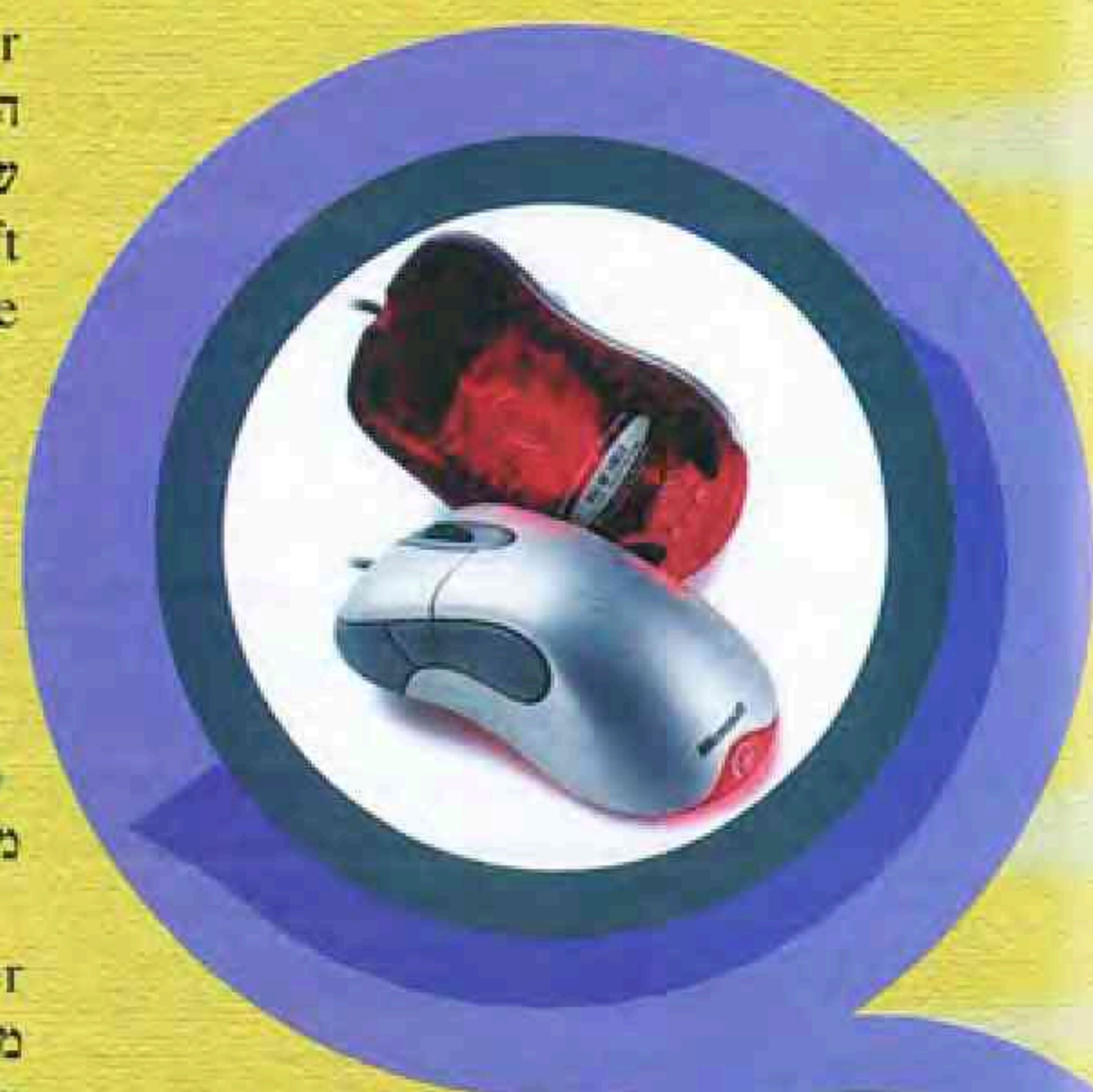
מאת: ערן פולוסקי

עולם המחשבים צועד קדימה בקצב רצחני: מעבדים מתחזקים ללא הרף, מסכים הופכים להיות גדולים יותר, דיסקים קשיחים אוגרים גיגות של מידע (מישהו עדיין זוכר דיסקים של 80MB?) ורק העכבר הפשוט נשאר בדיוק כמו שהיה. טוב, זה לא תיאור סופר-מדויק (שהרי יש עכברים אלחוטיים ועכברים עם גלגלת) אבל אתם חייבים להודות שהעכבר לא עבר מהפכות כמו שותפיו לשולחן המחשב.

כעת, הכל משתנה: Microsoft אמנם עסוקים במאבקים משפטיים, אך הם עדיין מצליחים להוציא לשוק מוצרים איכותיים עם טכנולוגיה מהפכנית. תכירו את העכבר הבא שלכם: ה-Microsoft Intellimouse Explorer.

התקנה

השלב הראשון בכל פריט חומרה הוא שלב ההתקנה, ואני בחרתי לחבר את העכבר דרך



יצאת USB (יש גם חביר "רגיל" ל-PS/2). תהליך הוויחי וההתקנה של העכבר החל



אוטומטית - לא עוד Plug&Play, אלא התקנה פשוטה וידידותית באמת. אגב, מערכת ההפעלה שלי (Windows ME) זיהתה מייד את מנהלי ההתקנים שדרושים לעכבר, אך גירסאות ישנות יותר של (Windows 95/98) מחייבות את תקליטור מנהלי ההתקנים שמגיע עם העכבר (מכיל גם את תוכנת Intellipoint 3.0). אל תעזבו את החנות ללא התקליטור הזה!

שלב ההתקנה מכיל חדרות טובות גם עבור אלו מכם שמשתמשים במחשבי Mac (לפחות מגירסה MacOS 8.51 ומעלה, עם יציאת USB): העכבר המעולה של Microsoft עובד ללא בעיות גם על מחשבי Mac, למרות שהיבים להוריד מנהלי התקנים מתאימים מהאתר של Microsoft:

(http://www.microsoft.com/products/hardware/mouse/driver/drivers_mac.htm)

טכנולוגיה

הקפיצה הטכנולוגית של ה-Microsoft Intellimouse Explorer טמונה בחיישן התנועה שלו. במקום כדור וחיישני מגע שמחייבים פד ומתלכלכים ללא הרף, ה-Microsoft משתמשת בטכנולוגיה בשם IntelliEye כדי לעקוב אחר תנועת העכבר. מה זה בדיוק IntelliEye? ובכן, בתוך העכבר קיים לך אדום (מנורה קטנטנה) ועין אופטית (מיני-מצלמה דיגיטלית, שלוכדת 1,500 תמונות בשנייה). חומרה מתוחכמת זו, בשילוב עם שבב DSP (מעבד אותות דיגיטלי שמבצע 18 מיליון פעולות בשנייה) מאפשרת לעכבר לזהות תנועה בצורה מדויקת וחלקה.

זיהוי התנועה של ה-Microsoft Intellimouse Explorer קצת יותר מדויק מעכברים רגילים, אך היתרון האמיתי שלו הוא שאין חלקים נעים, אין הצטברות לכלוך ולכן אין שחיקה הדרגתית בביצועי העכבר.

עיצוב וביצועים

מאפיין בולט נוסף של ה-Microsoft Intellimouse Explorer הוא העיצוב שלו. לא רק שהעיצוב ארגוני ונוח, אלא שהעכבר פשוט יפהפה והלדים האדומים מוסיפים לו

לאוקינוס

מעבר

חדשות

Gadgets



RICOH RDC- 5000

המצלמה הדיגיטלית RICOH RDC- 5000 היא בין המצלמות הקומפקטיות והפשוטות ביותר לשימוש. בכך היא באה לענות על הצרכים הבסיסיים של התייר הממוצע, והיא איננה מתחרה בדגמים של מצלמות דיגיטליות איכותיות ומשוכללות יותר. יש להוסיף, שבדגם RICOH RDC- 5000 ישנו חיבור ל-USB ואין מערכת זום אופטי, אולם ניתן להסתפק במערכת הזום הדיגיטלי היעילה. כמו כן, הסוללה הפנימית בשילוב עם החיצונית (שיחסית מתרוקנת במהירות) מאפשרות אורך חיים מספיק, והיתרון הגדול הוא המירקם הגבוה והמפורט של התמונות המתקבלות לאחר ההורדה למחשב האישי.

SONICFURY

SonicFury הינו כרטיס קול חכם במיוחד, המייצג תחילת דרך חדישה בפיתוח תחום הקול במחשב האישי. הכרטיס כולל שבב DSP חדש ושישה חיבורים, שהם ערוצים שונים של איכויות קול. כמו כן SonicFury תומך בכל הסטנדרטים התלת מימדים בנושא קול, ויש לו טווח רחב של אפקטים המבטיחים חוויה בלתי נשכחת, במיוחד בזמן משחק במחשב. עוד נוסף,

שאיכות הקול נשמרת צלולה גם בדרגות ווליום גבוהות ובזמן שימוש במיקרופון, כשמה שנשאר הוא רק לרכוש מערכת רמקולים רצינית...



ORB 2.2GB USB EXTERNAL PORTABLE DRIVE

הכותרת הארוכה מסבירה הכל, מדובר בכונן חיצוני נישא עטור שבחים בעולם כולו. יש לציין, שכבר מהסתכלות ראשונית, כונן ה-ORB נראה מרשים ביותר - צבעו ירוק שקוף, הוא מעוצב כקופסא בסיגנון Mac, ומעט יותר גדול מגנן תקליטורים נישא ממוצע. כמו כן, הכונן מתאים כמעט לכל דגמי המחשבים הנישאים דרך חיבור

USB, וניתן להוויח ולחבר ממחשב למחשב, כאשר המטרה העיקרית של כונן ה-ORB היא לשמש דרך חסכונית במיוחד לגיבוי מסמכים. זאת בשל תכולת הדיסק הנייד שלו היכולה להגיע ל-1500 Floppies!





Star Trek: Voyager Elite - Force

בדרך כלל האויבים שמוך תוקפים אותך ישירות, גם אם יש לצידך שותפים. השתמש בידע זה לטובתך, ומקם את עצמך בצורה הגנתית בזמן שהשותפים שלך עוזרים לתקוף את האויב. כאשר אתה רואה אנשים/שומרים ישנים, עבור לידם בהליכה רגילה. אם תרוץ לידם הם עלולים להתעורר ולתקוף אותך. במהלך קרבות שמתרחשים על ה-Voyager אתה בדרך כלל יכול להשתמש במרפאה כאשר פוגעים בך.



3D Ultra Pinball: Thrillride

למד כיצד להזיז את שולחן המשחק בעזרת שלושת המקשים: Z, / ומקש הרווח. עם קצת אימון, תוכל לשלוט בכדור הכסף הקטן כמו אמן פינבול אמיתי. כאשר המשחק נכנס למצב מרובה כדורים, השתמש ברמפות הצדדיות כדי להציל את הכדורים ולהרוויח ניקוד רב יותר. עליך לאסוף 10 נחשים ב-Chocolate World Snack Shop כדי לקבל את אירוע כיבוי האורות. אם תצליח לאסוף את כל ה-50, יש פרס מיוחד שיחכה לך!

Crimson Skies

אל תבזבז את הזמן עם טילים כמו Choker או Flash. השתמש בטילי Flak כדי לפוצץ את האויב לרסיסים מטווח רחוק. ודא שאתה משנה את מערך הטילים של טייס המשנה שלך לפני כל משימה. אמנם אתה לא שולט בו במהלך הקרב, אך לפחות אתה יכול לודא שיש לו את התחמושת הדרושה כדי להתמודד עם האויבים שנמצאים בדרך. שים לב: קליעים גדולים יותר גורמים יותר נזק, אך לוקח זמן רב יותר לירות אותם.



מאת: ערן פולוסצקי



Maximum Pool

מקם את סמן העכבר על כדור כדי לקבל מבט קרוב יותר. תצוגה מוגדלת של הכדור תופיע בפניה השמאלית-העליונה של החלון, מה שיאפשר לך לבחור כדור במדויק. כדי להכות במהירות בכדור, מקם את סמן העכבר על הכדור ולחץ לחיצה כפולה על הכפתור השמאלי של העכבר. פעמים רבות זה יותר נוח מאשר להשתמש במקשי החצים כדי לכוון במדויק את המכה.

NHL 2001

אל תשתמש יותר מדי בבנוס המהירות - המפתח לשליטה במשחק הוא מסירות מדויקות ומתוזמנות. אם תרוץ מהר קדימה, תמצא את עצמך לבד מול הגנת האויב. כאשר אתה נמצא בקרב, זה לא משנה אם אתה משלב התקפות - זה לא משחק מכות! פשוט הכה את היריב במטרה לעלף אותו לפני שהוא עושה זאת לך. החלקה לאחור היא דרך טובה להתחמק מיריב. אמנם זה לא נראה יעיל בתחילה, אך לאחר אימון מסוים אפשר להשתמש במהלך זה כדי להיפטר מההגנה ולשנות מהלך.

Radio Control Racers: Traxxas Edition

השליטה במכוניות היא רופפת למדי, ולכן פעמים רבות קורה שמחמיצים פנייה. כדי להתגבר על כך, עזוב את כפתור הפנייה קצת לפני סוף הפנייה. המפתח החשוב ביותר לנצחון במשחק זה הוא התזמון. תזמון נכון של כלי הנשק ושל הבנוסים עושה את כל ההבדל בין שחקן רגיל למקצוען. השתמש הרבה בדינמיט ובשלוליות שמן כדי לשמור על המקום הראשון, אך בטילים ובהגנה השתמש כאשר אתה מנסה לעבור את מי שנמצא לפניך כדי להגיע למקום הראשון.

Turok 3: Shadow of Oblivion

בחר באפשרות ה-Secret מהתפריט הראשי או מתפריט ה-Pause. הכנס אחד מהקודים הבאים במסך ה-Enter New Secret. בהנאה!

אתה הופך לבלתי-פגיע	Rabbit Lizard Bear Eagle Salmon Raven
כל הנשקים	Owl Hawk Insect Owl Bear Owl
תחמושת אינסופית	Salmon Eagle Snake Bull Elk Salmon
כל המפתחות	Eagle Wolf Bear Bull Dragonfly Lizard
מצב "חסר ראש"	Horse Salmon Owl Eagle Elk Lizard
ידיים ורגליים גדולים מהרגיל	Coyote Lizard Horse Dragonfly Lizard Lizard
מצב מיוחד!	Salmon Insect Cougar Snake Eagle Horse
מצב בובות	Elk Bear Frog Snake Bull Snake
קפיצה לשלב 1	Rabbit Wolf Dragonfly Horse Elk Frog
קפיצה לשלב 2	Elk Elk Elk Horse Owl Owl
קפיצה לשלב 3	Cougar Frog Insect Bear Rabbit Owl
קפיצה לשלב 4	Coyote Horse Eagle Raven Horse Bear
קפיצה לשלב 5	Elk Frog Bear Horse Dragonfly Bear
מצב ראש גדול	Coyote Lizard Rabbit Snake Wolf Cougar
מצב "הכל קטן"	Cougar Wolf Insect Salmon Frog Frog
מצב עט ודיו	Hawk Jaguar Fish Elk Horse Jaguar
מצב נשימה כבדה	Raven Eagle Salmon Rabbit Bull Dragonfly
הצללה בטכניקת Gouraud	Dragonfly Wolf Salmon Insect Salmon Lizard
תפריטים מטרופים	Bear Bear Insect Horse Owl Rabbit
מסך השהייה מלא	Rabbit Salmon Elk Lizard Owl Rabbit
הצגת הקרדיטים של יוצרי המשחק	Elk Elk Elk Elk Elk Elk





Sydney 2000

אימון האתלטים שלך בהחלט מוסף לביצועים שלהם במהלך התחרויות. אל תתעלם מאספקט זה, והשקע זמן בשיפור הכוכבים שלך. לחץ על הכפתורים לפי קצב, ולא סתם בפראות. בנוסף, כדי לא להרוס את המקלדת, זכור שמספיק להשאיר את האצבע על הכפתור בזמן שלוחצים ואין צורך להכות בכפתורים בעוצמה. במהלך תחרויות קיאק, אל תחוש לחור. אם לא תעשה זאת, אתה עלול לפספס שיערים רבים.



נרחב (Binary Grid, Star Shower) כדי לתקוף אויבים שנמצאים מאחורי פינות. דחיפת אויב מצוק בעזרת התקפה כמו Psionic Push היא טקטיקה חכמה יותר מאשר "סתם" להלחם. דירוג ה-Sanity שלך תמיד מתחדש עד לנקודה מסוימת. לכן, כאשר דירוג זה קרוב לאפס, המתן זמן מה עד שהוא יתחדש.

Rally Masters: Michelin Race of Champions

כוון את רמת הרגישות של הגיימטיק שלך כך שהרכב יפנה בצורה חלקה ולא בחדות. זה יקל עליך להיכנס למשחק, ויהיה עליך רק לשלוט בהאצה/האטה בזמן פניות ועקיפות.

הדרך הטובה ביותר ללמוד את המשחק היא דרך מצב ה"Time Attack". מצב זה יאפשר לך להכיר את המסלולים השונים ולשפר את היכולות שלך. כאשר אתה מרגיש מוכן, עבור למצב הקריירה או למצב מרובה המשתתפים. למד כיצד להחליק עם הרכב (במיוחד כאשר אתה נוהג ברכב עם שליטה של 4x4). בנוסף, למד להשתמש בגיר ידני כדי להרוויח שניות רבות לתוצאה.

Star Trek: New Worlds

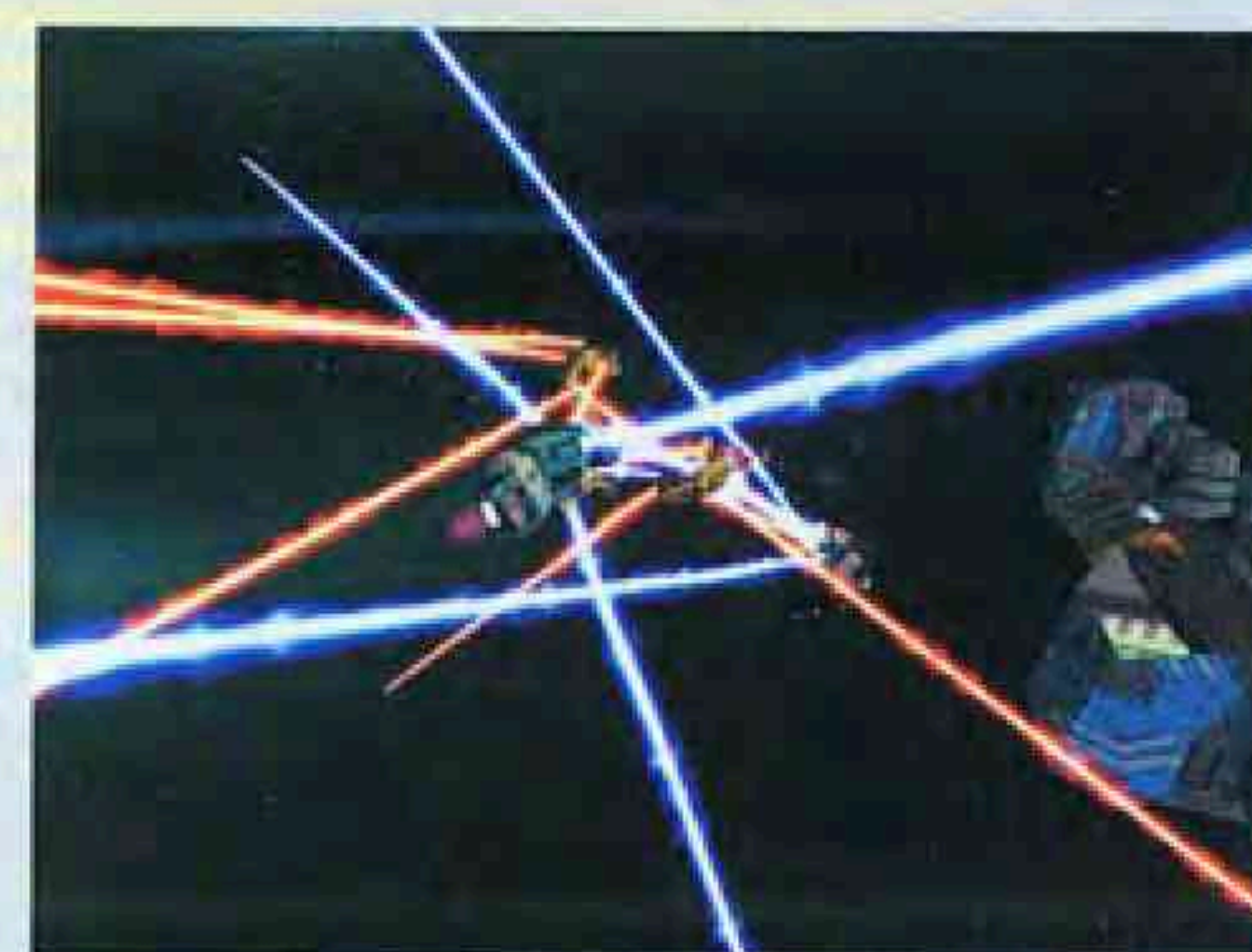
שים לב לפעולה שמתרחשת סביבך. אם השחקנים אומרים לך שאתה מותקף, זה כבר מאוחר מדי. בניית מבנים היא חיונית להצלחה במשחק. לפיכך, כדאי לך לבנות מספר Constructors כדי לזרז את העניינים ולבנות מהר יותר. קשה קצת לסמוך על האינטליגנציה המלאכותית של היחידות במשחק, ולכן כדאי לך להעביר את היחידות לכוננות צהובה כאשר אתה לא צופה בהן, או לכוננות אדומה כאשר יש מספר גדול של יחידות באזור.

Sanity: Aikens Artifact

לפני שאתה מתחיל בקרב, ודא שיש לך מגן כלשהו כדי לספוג חלק מהנזק. אפשר להשתמש בהתקפות שפוגעות באזור



שגדולות מהן בהרבה. בשלב מאוחר יותר של המשחק, בנה חלליות אם, והגן עליהן בעזרת חלליות קרב מרובות תותחים (multigun frigates). השתמש ב-Sensor Manager כדי לתת הוראות לחלליות שלך. עבור למצב התלת-ממד רק כאשר הקרב מתחיל, הכן מעט פופקורן וצפה במופע.



High Impact Paintball

קנה חלקים לרובה הצבע לפי סגנון המשחק שלך. אם אתה אוהב לירות המון, הרחב את המקום לתחמושת. אם אתה מעדיף לצלוף מרחוק, לך על קנה ארוך יותר. התחבא והסתתר כפי יכולתך, מכיוון שהאויב חסר רחמים ופוגע בדייקנות. נסה למצוא מקומות שמאפשרים ירי נוח על האויב ובו-בזמן מספקים הגנה ממספר כיוונים. זכור היכן נמצאים הבונוסים בכל שלב ושלב. חזור אליהם כדי לחדש תחמושת או CO2.

Return of the Incredible Machine: Contraptions

השתמש בסמל היד כדי לקבל עזרה, אך סגור את חלון הרמזים בזמן שאתה בונה את המכונה המופלאה שלך.



אם האויבים מכסחים אותך כל פעם מחדש, נסה להתבונן בהם ולהבין כיצד הם משחקים. כעת, אל תתבייש להעתיק ולנסות לשפר את ההתנהגות שלהם. כאשר אתה רק מתחיל לשחק במשחק, בחר את כלי הרכב הגדולים יותר. בהמשך תלמד כיצד להשתמש בפחות חלקים ובכלי רכב קטנים יותר.

NASCAR Heat

במצב ה-Arcade של המשחק, אין שום דבר יותר טוב ממהירות טהורה. כאשר אתה לוקה פניות במצב ה-Arcade, השתמש במכוניות שסביבך (להעיק אותן לעזאזל) והמשך במסלול (כמעט) ללא איבוד מהירות.

במצב Expert, אם אתה לא מצליח לקחת פנייה, אל תאט עד לעצירה מוחלטת. במקום זאת, השתמש בברקסים כמו במכוניות אמיתיות, והאץ בזמן היציאה מהפנייה.

היזהר ממכוניות אחרות שעוללות לפגוע בפניה של הרכב שלך. פגיעה שכזו עלולה לסובב את הרכב שלך או לגרום לך לאיבוד שליטה רגעי.

השתמש בכל המסלול! בניגוד למשחקים רבים אחרים, ב-NASCAR Heat קיימים מספר מעברים בכל מסלול, מה שמאפשר לך לעבור בכל מיני מקומות מוזרים.

Homeworld: Cataclysm

גם לאחר שסיימת משימה בהצלחה, קח את הזמן והמשך לאסוף את כל המשאבים שנותרו בשלב, מכיוון שהם עוברים איתך לשלב הבא. השתמש ביכולת האצת הזמן כדי לזרז את התהליך הזה. חלליות קרב קטנות יעילות מאוד נגד חלליות קרב של האויב, אך במספרים גדולים הן יכולות גם להוריד חלליות

לפיכך, שלב נשק מהיר (מכונות ירייה) עם נשק איטי (תותחים כבדים) כדי לקבל את כוח האש המושלם. האט בזמן פניות כדי להקטין את רדיוס הסיבוב.

Baldurs Gate 2: Shadows of Amn

בחר באפשרות ה-TCP/IP, אפילו כאשר אינך מחובר לרשת. כך, אתה יכול ליצור שש דמויות משלך ולשחק בעזרתן. נכון, מפספסים חלק גדול מהמשימות, אבל זו דרך מצוינת לשחק שוב במשחק. בחר משימות בתבונה, ואל תיקח כל מה שמציעים לך. בצע רק משימות שמתאימות לאופי הדמות שלך, ואל תיקח על עצמך יותר מדי משימות כדי לא לפגוע במוניטין שלך.

אפשר לשחק במשחק גם כדמות מרושעת, והמשחק לא יתנקם בך על הבחירה הזאת. כאשר אתה ניצב מול "אל-מתים", ודא שיש ברשותך קסמי Restoration. אם נגמר לך הקסמים הללו, והאל-מתים שואבים לאחת הדמויות שלך את הדרגה שלה, תן לדמות למות (אם זו לא הדמות שלך!) ולאחר מכן החזר אותה לחיים (ולדרגה הרגילה שלה) בעזרת קסם Raise Dead.

MindRover: The Europa Project

MindRover הינו משחק מיוחד הדורש השקעה. אתה לא יכול פשוט לקפוץ לאקשן ולהתחיל לשחק. עבור על חוברת המשחק, שחק במשימות האימון ורק אז פנה למשחק עצמו.

תאר היטב את החושים השונים, וצבע אותם בהתאם לתפקיד שלהם.





שואו דפ מורגן אה-פ"ו התחלה חמה

מאת: ערן בן-סער

"הללו את השד השחור הגדול!" שאג הכהן החרדי הזקן לקהל המאמינים.

"יחי השד השחור הגדול!" זעקו אלפי המאמינים, "יחי השד היחיד שהיה, יהיה או אי פעם יתקלה בטושו" המשיכו וזעקו.

הכהן הזקן הרים את החיה הקדושה מעל לראשו, מה שהיה לא קל כי החיה הקדושה של ההודים היא פרה.

"... יחי השד הבראשיתי!" זעק הזקן. "וואלה!!!" זעק הקהל המשולהב שידע מה עומד להגיע ברגע הבא.

"מווווו! מווווו!" זעקה הפרה שידעה גם כן מה עומד להגיע ברגע הבא.

הזקן השליך את הפרה לבור האש.

האש ירקה את הפרה החוצה בקשת וזו נפלה בקול "ספלאט" גדול על הזקן.

"אני רוצה עגל רך!" זעק השד מהבור, "כמה צריך לדבר אליכם?"

"אני לא אוהבת את הודו!" אמרה מורגן בפעם השישית.

"אני לא אוהב אותך." אמר אבי.

"אני לא אוהב את שניכם, לא אוהב את הודו ולא אוהבתי את המטוס." אמרתי אני.

"ברוכים הבאים להודו." אמר מדרוך הטילים שלנו, "יש ישראלים שמוצאים שהחום הזה עושה אותם קצת עצבניים, אבל אני מקווה שלכם זה לא יקרה. בכל מקרה אם משהו ילך לאיבוד, פשוט תחפשו חברים אחרים מהקבוצה."

"איזו קבוצה?" שאלתי, "יש פה רק את שלושתנו ואותך."

"אנחנו בקבוצת הטילים 'אחלה טורס' מקווים שתהנו מהשהיה שלכם בהודו..."

"כן, כן, כן." קטעה אותו מורגן, "קח אותנו בבקשה למקום שבו המקומיים אמרו שראו עכביש גדול ושעיר מעופף בשמי הלילה."

"אבל קודם לחנות מכולת עם שתייה." אמר אבי.

"לא!" אמרתי, "מייד למקום ההוא, זה ליד ההימליה, לא?"

מאת: ערן בן-סער

"מה אתה לחוץ?" שאלה מורגן.

"בפעם האחרונה שהייתי כאן היה לא נעים לי, לאלף הודים תמימים ולקרום כדור הארץ."

אמרתי.

"אבל למה אני?" שאל השוליה החרדי הצעיר את חמשת זקני הכפר שגררו אותו בכוח לאזור בור האש.

"כי אתה מתאמן כבר שנתיים," אמר הזקן הצולע, "וכי אנחנו לא רוצים."

"בבקשה לא," התחנן הצעיר, "אני רק שוליה מתחיל, והוא כבר גמר על שלושה כותנים וזקנים ומיומנים."



"נו," אמר הזקן סתום העין, "אז אתה יכול להבין למה חמשתנו לא רוצים."

האוטובוס החרדי קרטע במעלה מה שאמור היה להיות כביש אבל נראה יותר כמו מסלול מכשולים צה"לי תקני.

"למה פשוט לא עשינו 'זאפ' לשם?" שאל אבי.

"ניסיתי," אמרה מורגן, "אבל הוא פשוט חמקמק מאד, הוא מסיס את מיקומו הפוטנציאלי של הכפר כל הזמן, מה שלא משפיע על מיקומו הממשי, אבל מערבב את המאורעות וההסתברויות למיקומו הקוואנטי."

"מה, זה ברור לא?" הגבתי.

"איזה תבלינים יש בהודו?" הזהירה מורגן בטאקט רב.

"הם שמעו פה על המלח, סבילית." השיב אבי ללא טאקט.

"היית חייבת להדגים?" שאלתי, "ומילא אבי, אבל למה כל שאר הנוסעים?"

"החום מעצבן אותי." אמרה מורגן שהפכה את כל יושבי האוטובוס מלבדנו למלחיות. גם את הנהג.

"אני רוצה את אמא!" ילל הצעיר המסכן שבור האש זרק עליו גחלים לאזור הרגילים ופקד עליו "תרקוד, תרקוד!"

"אני לא מכירה אותך!" צעקה חזרה הודית בשנות החמישים לחייה מהקהל.

יד אש גדולה יצאה מהבור ותפסה את הצעיר, "איפה העגל שלי?" שאל בור האש וניער את הצעיר באוויר, "עגל!!!"

"אבל אכלת את כולם..." יבב הצעיר.

"תקנו עוד!"

ממש ברגע זה נפל אוטובוס נוסעים מראש הצוק הקרוב על קהל ההודים והתפוצץ באופן מאד מרשים. קודם כל היה רעש חזק, אח"כ המון אש והודים מפויחים עפו לכל עבר, בסוף גם התפורר גשם של מלח על כולם והיה מיצוץ שני כשהמזוודה של אבי התלקחה.

"מרשים" אמר בור האש.

"אמאליה," יבב הצעיר.

מורגן, אבי ואני פסענו החוצה מההריסות.

"סה-דס!" אמר אבי שלא יכול היה להתאפק. מורגן פסעה לשולי הבור.

הבור שלח להבות אש ותתיכות סלע מותך לכיוון מורגן, אבל היא הסיסה אותם בהינף יד.

"אתה בא איתי." היא אמרה לבור.

"סליחה?" שאל הבור.

"אין טעם להתנגד, אני צריכה אותך למשהו חשוב."

"אין סיכוי." אמר הבור.

"חשבתי שתגיד את זה," אמרה מורגן, היא מלמלה לחש מזור ובתוך בור האש נוצר פער קטן בין הלהבות.

"הופלה!" אמר אבי, וצלל ראש לכיוון הפער המזור.

המשך יבוא, מתישהו...

מאת: ערן בן-סער

המון פעמים דיברו אתכם על איך לעשות מערכה, אבל לא דיברו על אילו סוגי מערכות יש. מדוע חשוב להיות מסוגל לסווג את מבנה המערכה שלך? משום שלמבנה המערכה יש בהכרח השפעה על אופי המערכה. כמו שתראו, בכל מבנה ניתן ליצור תחושה אחרת וסגנון סיפור אחר.

בואו רק נגדיר דבר אחד לפני שנכנס לסוגי מערכות: המונח "מיתולוגיה". מיתולוגיה היא הרצף הרעיוני של המערכה שלך, הסיפור שמאחורי הסיפורים. מבנים שונים של מערכה דורשים התייחסות אחרת למיתולוגיה שאתה בונה לה. אם נוח לכם אתה יכולים לתרגם "מיתולוגיה" ל-"רקע המערכה", זה לא ממש זה, אבל זה קרוב מספיק.

מערכות עפ"י מבנה חיצוני

1. מערכת "מפגש חד פעמי" - מערכה קצרה, מהירה, שיכולה להרשות לעצמה חורים רציניים במיתולוגיה. היא הרבה יותר חופשית ממערכה רגילה שכן אינך מחויב להמשכיות ועקביות לקראת המפגש הבא. מערכה כזו יכולה להיות מאד שונה מהסגנון הרגיל שלך ועדיין יכולה לעבור בהצלחה. והכי חשוב זה המקום הטוב להכניס אלמנטים שאינך יכול לקיים לאורך מערכות ארוכות יותר כגון: הומור מוגזם, קטלגיות גבוהה ביותר אצל השחקנים (הם או אויבם).

דוגמאות: כל סרט בר המרה למשחק תפקידים שלא היו לו המשכים כמו 'זיכרון גורלי', 'מאטריקס' או 'בלייד ראנר'.

2. מערכת "הרפתקה קצרה יחידה" - מערכה הבנויה על עלילה אחת, הרפתקה אחת האמורה להימשך מספר מצומצם של פגישות. ראשית, יש מנחים שזה הראש העיקרי שלהם משום שזהו סגנון הכתיבה של מיני-סדרות טלוויזיוניות. במערכה כזו יש צורך להקפיד יותר על רציפות ועקביות, העולם צריך להיות סגור על עצמו.

אין עדיין צורך להתחיל לחשוב במונחים של- מה יהיה אחרי ההרפתקה, מהן ההשלכות קדימה או מה יקרה לדמויות אח"כ, בעיקר משום שאתה לא מתכנן אח"כ שכוה. זה גם מקום לשבור את שגרת הסגנון שלך, להחליף ז'אנר, או לנסות שיטת משחק חדשה. זהו אתר הניסיונות שלך, אבל הניסיונות הרציניים והנסיונות שתזכור אח"כ. מערכות כאלו, בעיקר המוצלחות, נוטות לקבל המשכים ולהפוך למערכה מרובת הרפתקות כלשהי.

דוגמאות: 'העמדה', 'לעולם לא-עולם', 'המשחק של אנדר' (בפני עצמו).

3. מערכת "הרפתקה ארוכה יחידה" - מערכה ארוכה הבנויה מהרפתקה אחת ארוכה. קשה להגדיר מה זה "ארוך", אך בגדול, אם זו עומדת להיות הרפתקה שתימדת בחודשים (ומן אמיתי) זו כנראה הרפתקה ארוכה. כאן צריך את עולם הרקע העמוק והמלא, חסר חורים ככל שניתן, עקבי ובעל הגיון פנימי תקף. למערכה כזו חשוב להתכונן מראש ולשלוט, כמנחה, בכל האספקטים הקשורים למשחק, כולל שיטת המשחק עצמה. זו מערכה המאפשרת ליצור דמויות ולפתח אותם לעומק, לפתח סיפור טוב עד לנקודת שיא וסיום. כל מה שקורה במערכה כזו מקושר לקו עלילתי אחד, משום שזו עדיין הרפתקה אחת, ישנו וקטור התקדמות לכיוון מטרה מוגדרת בעלילה. בדרך כלל בהרפתקה אחת ארוכה עדיין אין צורך לחשוב קדימה מעבר לסיום העלילה והמון מנחים חושבים בסגנון הזה.

דוגמאות: 'שר הטבעות', 'הבלגאריאד' לפני שנכתב המשך, 'חולית' לפני ההמשך, סדרת 'באבילון 5' החל מעונה שניה.

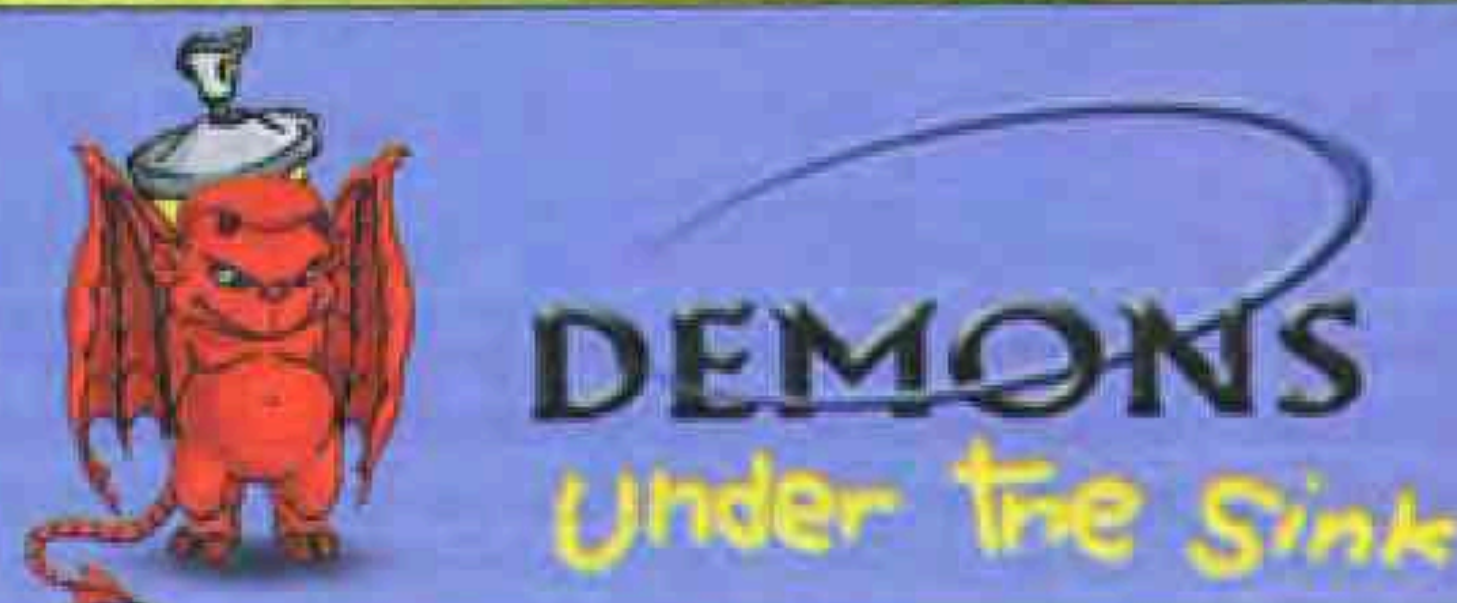
4. מערכת "מבוססת פרקים" - מערכה קשה להרצה הדומה מאד לסגנון טלוויזיוני. הרעיון הוא מיתולוגיה אחת אחידה, עמוקה מאד ועשירה מאד, שתאפשר רקע למגוון רחב מאד של אפשרויות וסגנונות שונים לקידום העלילה. אחת התופעות במערכה כזו היא שדמויות ללא

משחקי תפקידים מבנה מורגן

שחקן הופכות להיות חלק מאד מרכזי בעלילה, שכן יש צורך בחושים רבים וכיוונים רבים. כל פגישה או שתיים הן הרפתקה אחת בתוך מיתולוגיה גדולה. לעיתים ההרפתקה קשורה למיתולוגיה ותקדם אותה במעט, ולעיתים ההרפתקה צדדית יותר ופחות קשורה למיתולוגיה. דוגמאות: כל קומיקס קלאסי שיש, 'תיקים באפלה', 'שבעה ימים', 'סטאר טרק'.

5. מערכת "הרפתקות קצרות מרובות" - מערכה ארוכה אחת המורכבת מסדרה של הרפתקות קצרות. יש שתי דרכים להגיע למטרה כזו: או שתכננת מראש עולם ומערכה עמוקים ואז עברת לתכנן הרפתקות במערכה, או שזו התפתחות טבעית של הרפתקה קצרה בודדת מוצלחת במיוחד. המיתולוגיה צריכה אומנם להיות תפורה, אך לא ברמה של הרפתקות ארוכות או אפילו מערכת פרקים, שכן כל הרפתקה תעמיק את המערכה לכיוון אחר באופן עצמאי. זהו סגנון מערכה נפוץ מאד שכן זה היה הסגנון העיקרי שעליו דובר בתקופות קדומות יותר של משחקי תפקידים (תקופת מו"ד ומוד"מ). דוגמאות: ספרי אלריק, ספרי כורוס, 'מלחמת הכוכבים', ספרי עולם הדיסק.

6. מערכת "הרפתקות ארוכות מרובות" - מערכה ארוכה אחת המורכבת ממספר הרפתקות ארוכות, אם כי ייתכן גם מספר של הרפתקות קצרות. מערכה כזו נוצרת כאשר המערכה וההרפתקות המתוכננות לה נבנות יחד, או כאשר הרפתקה ארוכה אחת מולידה המשכים. המיתולוגיה, כמו בהרפתקה ארוכה, צריכה להיות רציפה והגיונית. כאן חשוב גם לחשוב קדימה אל ההרפתקה הארוכה הבאה ולכן לא כל אירוע חייב להיות מקושר להרפתקה הנוכחית. דוגמאות: כמעט כל ספרות הפנטזיה שנכתבת היום (ריימונד פייסט, דיוויד אדינגס וכו'), 'רומח הדרקון', סדרת המולטי יקום של הייגלין וסדרת המוסד-רובוטים של אסימוב.



כל מה שרציתם על משחקי תפקידים
באתר של ערן בן-סער ואבי סבג
www.demons.org.il

FORGOTTEN REALMS

Baldur's Gate II Shadows of Amn™

יש רק מועמד אחד
למשחק התפקידים של השנה
אתם מביטים בו.



Advanced Dungeons & Dragons



להשיג ברשתות השיווק, חנויות המחשבים, הצעצועים והספרים.
להזמנות 24 שעות ביממה: 1-700-50-40-40 (משרות חינוך)

BALDUR'S GATE™ II: SHADOWS OF AMN™. Developed and ©2000 BioWare Corp. All Rights Reserved. Baldur's Gate, Shadows of Amn, Tales of the Sword Coast, Forgotten Realms, the Forgotten Realms logo, Advanced Dungeons & Dragons, the D&D logo, Planescape, Torment, Icewind Dale and the TSR logo are trademarks of TSR, Inc., a subsidiary of Wizards of the Coast, Inc., and are used by Interplay Entertainment Corp under license. All Rights Reserved. BioWare and the BioWare logo are trademarks of BioWare Corp. All Rights Reserved. Black Isle Studios and the Black Isle Studios logo are trademarks of Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. Fallout, the Fallout logo, Fallout 2, the Fallout 2 logo are trademarks of Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. BALDUR'S GATE™ II: SHADOWS OF AMN™ exclusively licensed by Interplay Entertainment Corp. All other trademarks and copyrights are property of their respective owners. Exclusively distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All Rights Reserved.

דמוקרטיה

הוראות התקנה והפעלה

פקודות שליטה

השליטה במשחק נעשית בעזרת עכבר או בג'ויסטיק, כאשר מקשים נוספים במקלדת משמשים לפונקציות שונות. לרשימה מלאה של המקשים ואו למיפוי מחדש של המקשים יש לבחור באפשרות Config בתפריט הראשי, ולאחר מכן באפשרות Advanced Controls. להלן רשימה חלקית של המקשים, כדי שתוכלו לקפוץ ישירות למשחק:

מקש CTRL/כפתור שמאלי של העכבר - ירי
TAB - טורבו
"=" - הגברת מהירות
"- " - הפחתת מהירות
מקש רווח/כפתור ימני של העכבר - נעילה מהירה על האויב
T/Y - בחירת מטרה הבאה (T) או קודמת (Y)
SHIFT+G - שימוש בשער
8 - התאמת מהירות לזו של האויב
S - כוח שווה למגנים קדמיים ואחוריים
R/F - מגנים קדמיים (F) או אחוריים (R)
A - הפעלת/ביטול הסוואה
X - סריקת חיישנים
פקודות שליטה - לטייס הכנף שלך:
Ctrl+A - תקוף את המטרה שלי
Ctrl+B - שבור מכנה
Ctrl+C - הפה עלי
Ctrl+D - דיווח מצב
Ctrl+G - צא דרך השער
Ctrl+H - עזור לי
Ctrl+M - המשך במשימה

השנה בה מתרחש המשחק היא 10600. כן, זוהי אינה טעות דפוס. מסתבר שהחברה Ubi Soft עדיין מאמינים שבני האדם ימשיכו להיות בעתיד הרחוק הזה.

כמובן שמתחוללת מלחמה בין גלקטית, ואתם נבחרתם להיות מפקדי יחידת ה-U.P.N., שתפקידה להגן על הקולוניות של כדה"א מפני התקפות אויבים.

כדי להתקין ולהריץ את המשחק ב-Windows 95/98:

תוכנת ההתקנה עולה אוטומטית כאשר מכניסים את תקליטור המשחק לכונן התקליטורים (לאחר הפעלת המחשב), ואז יש לבחור באפשרות Install Game כדי להתחיל בהתקנת המשחק. בשלב זה עליכם לבחור את גודל ההתקנה ואת תיקיית היעד של המשחק. במידה ותוכנת ההתקנה לא עולה אוטומטית, יהיה עליכם ללחוץ לחיצה כפולה על סמל "המחשב שלי", לבחור את אות כונן התקליטורים (וללחוץ עליה לחיצה כפולה) ואז להפעיל את הקובץ SETUP (שבו, בעזרת לחיצה כפולה).

דרישות מעבד מינימליות

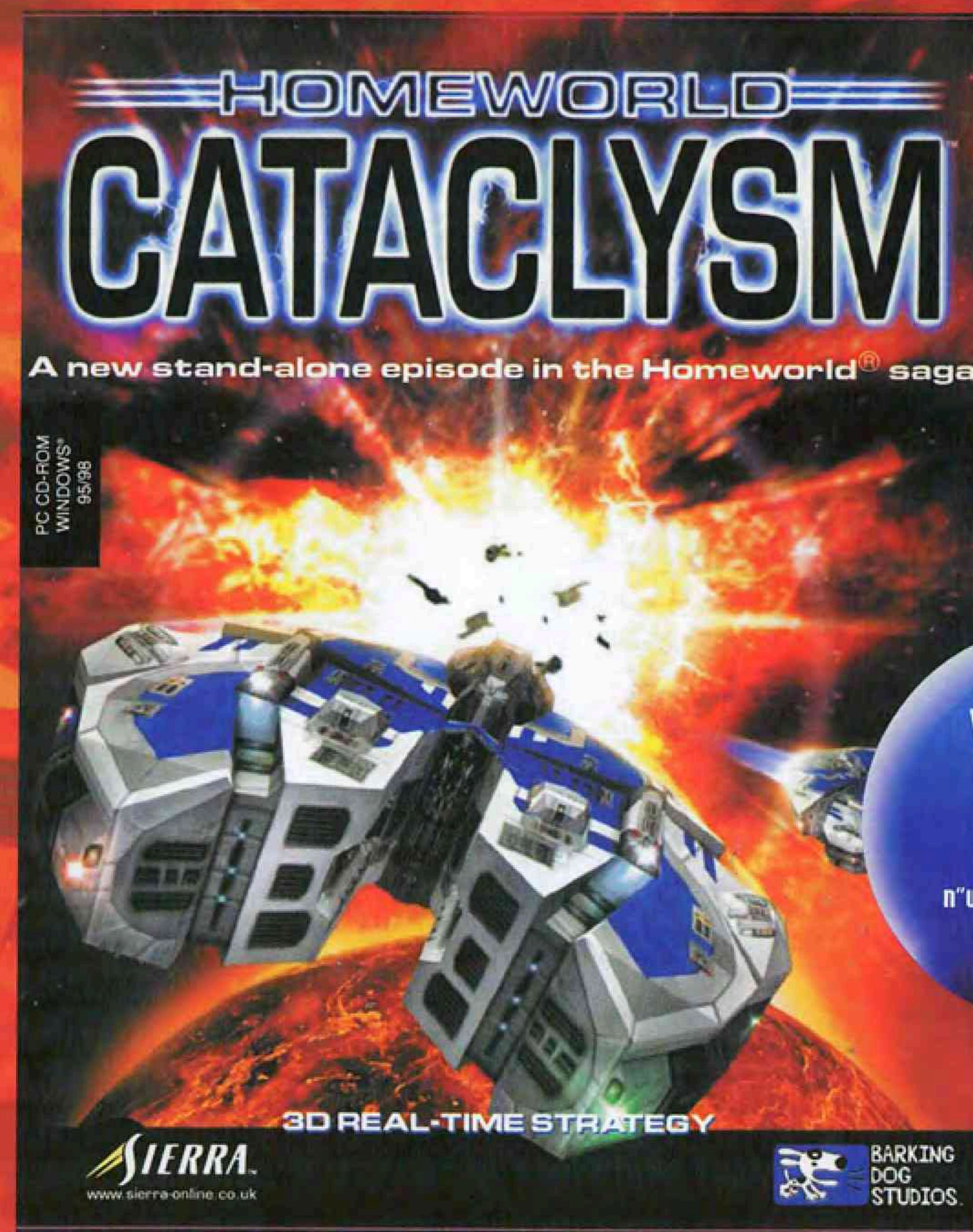
מעבד פנטיום 133Mhz
זיכרון פנימי 16Mb
מומלץ להיעזר בג'ויסטיק



HOMEWORLD CATAclysm

חדש! בלעדי למנויי WIZ

בחלל, אף אחד לא שומע שאתה מנקה



מחיר WIZ

169 ש"ח

במקום ~~189~~ ש"ח

מיקום 2000

התקשרו עכשיו 1-800-220-840

* המחיר לא כולל 25 ש"ח דמי משלוח (עד בית הלקוח) * המבצע מוגבל עד גמר המלאי * כל הקודם זוכה